Créez votre site web

LE GUIDE COMPLET

2ème Édition

Créez votre site web sans aucune notion de programmation !

Micro Application

Karine Warbesson

Créez votre site web

LE GUIDE COMPLET

Micro Application

1ère Édition - Décembre 2007

Auteurs

Karine WARBESSON

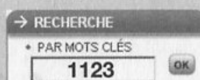
ISBN : 978-2-300-01123-8

MICRO APPLICATION
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 PARIS
Tél. : 01 53 34 20 20
Fax : 01 53 34 20 00
http://www.microapp.com

Support technique :
Également disponible sur
www.microapp.com

Retrouvez des informations sur cet ouvrage !

Rendez-vous sur le site Internet de Micro Application **www.microapp.com.** Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site, entrez la référence à 4 chiffres indiquée sur le présent livre.
Vous accédez directement à sa fiche produit.



Avant-propos

Destinée aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs initiés, la collection *Guide Complet* repose sur une méthode essentiellement pratique. Les explications, données dans un langage clair et précis, s'appuient sur de courts exemples. En fin de chaque chapitre, découvrez, en fonction du sujet, des exercices, une check-list ou une série de FAQ pour répondre à vos questions.

Vous trouverez dans cette collection les principaux thèmes de l'univers informatique : matériel, bureautique, programmation, nouvelles technologies...

Conventions typographiques

Afin de faciliter la compréhension des techniques décrites, nous avons adopté les conventions typographiques suivantes :

- **gras** : menu, commande, boîte de dialogue, bouton, onglet.
- *italique* : zone de texte, liste déroulante, case à cocher, bouton radio.
- `Police bâton` : Instruction, listing, adresse internet, texte à saisir.
- ✂ : indique un retour à la ligne volontaire dû aux contraintes de la mise en page.



Il s'agit d'informations supplémentaires relatives au sujet traité.



Met l'accent sur un point important, souvent d'ordre technique qu'il ne faut négliger à aucun prix.



Propose conseils et trucs pratiques.



Donne en quelques lignes la définition d'un terme technique ou d'une abréviation.

Chapitre 1 De la conception à la publication 19

Chapitre 2 Créer son blog en ligne 31

Sommaire

Chapitre 3 Créer gratuitement son premier site web 71

Chapitre 4 Aller plus loin avec Dreamweaver 103

Chapitre 5 Les ressources gratuites du Web 165

Chapitre 6 Créer des animations pour le Web avec Flash 221

Sommaire

Introduction

Vous avez enfin décidé de créer votre page personnelle sur le Web afin de raconter les péripéties de vos dernières vacances, exposer vos compétences dans un domaine spécifique ou tout simplement créer votre album photo en ligne. Inutile désormais d'être un expert en informatique ou un graphiste chevronné pour arriver au bout de votre projet.

Créer sa page personnelle est devenu une démarche simple grâce aux nombreux ouvrages et tutoriels en ligne mis à votre disposition. Mais faire sortir votre site du lot est une tâche plus ardue !

De nombreux sites consacrés à la création de site vous aideront à décortiquer le langage HTML ou à optimiser efficacement vos images. Néanmoins, quelques conseils vous éviteront de nombreux écueils et vous permettront de concevoir un site agréable à regarder, compatible aussi bien avec Internet Explorer qu'avec Firefox ou Opera et référencé en bonne position dans les annuaires et moteurs de recherche.

Pour vous aider à créer votre page web, vous trouverez dans cet ouvrage de nombreux conseils de méthodologie, simples et efficaces, ainsi que toutes les clés pour créer, publier et référencer votre site afin d'éviter le syndrome tant redouté du site fantôme.

Qu'est ce qu'un site Internet réussi ?

Comment réussir son site Internet ? Vaste question, tant le nombre de pages web présentes sur le Web (plus de 8 milliards selon le dernier référencement de Google en 2005) est impressionnant. Ce chiffre reste à nuancer car de nombreux sites sont considérés comme obsolètes et reçoivent peu (voire pas) de visiteurs.

Parmi les principaux critères de réussite d'un site, le nombre de visites bien sûr, mais cela n'est pas suffisant. Un site web réussi se doit également de proposer un contenu régulièrement actualisé et d'être accessible au plus grand nombre.

Si l'internaute doit passer plusieurs minutes à télécharger les derniers plug-ins à la mode pour accéder enfin à votre page d'accueil, il y a de fortes chances que celui-ci ferme la fenêtre de votre page et aille chercher ailleurs l'information qu'il était venu trouver chez vous.

Même si le haut débit et les écrans 17 pouces se généralisent, n'oubliez jamais que tous les internautes ne bénéficient pas forcément de la dernière configuration en vogue. Aujourd'hui, la résolution d'écran la plus courante, correspondant à la taille des informations affichées sur votre moniteur, reste le 1 024 * 768, même si de nombreuses cartes graphiques montent désormais jusqu'au 1 250 * 768.

De même, si le haut débit permet aujourd'hui d'ajouter sans compter sons et vidéos, évitez de charger inutilement votre site. Soignez particulièrement la page d'accueil dont la visibilité est déterminante pour l'ensemble du site.

Pourquoi créer son site web ?

Partager ses photos, sa passion ou son quotidien grâce au blog mais aussi afficher son CV en ligne dans le cadre d'une recherche d'emploi, voilà des raisons de se lancer dans la création d'un site web.

Avant de commencer, consultez des sites analogues à celui que vous souhaitez proposer, afin de mieux visualiser ses qualités et défauts et ainsi réfléchir à la façon dont vous pourriez apporter une plus-value et un angle différent sur votre site web.

Bien sûr, s'il s'agit de créer une page personnelle à destination de vos amis et de la famille, le plus important sera d'opter pour une présentation simple et exhaustive avec une navigation efficace. Mais dans le cas d'un site à destination du grand public, reproduire ce qui est déjà présent sur le Web n'aura guère d'intérêt et lassera rapidement vos internautes. À vous de trouver le "petit plus" qui saura faire la différence afin de fidéliser vos visiteurs.

Les différents types de site web

Il existe de multiples types de sites que l'on pourrait grossièrement divisé en deux catégories : les sites professionnels et les sites personnels.

Parmi les sites professionnels, on distingue les sites de e-commerce tels que ceux des agences de voyage en ligne et autres magasins virtuels, parmi lesquels de grandes enseignes traditionnelles ont créé leur site

web marchand, mais aussi les sites catalogues ou portails destinés à présenter une activité commerciale. Ces sites nécessitent des technologies avancées dites dynamiques pour fonctionner et ne seront pas l'objet de cet ouvrage.

L'objectif de ce livre est de vous aider dans la création de votre site personnel, quel que soit votre niveau en informatique, même si celui-ci se limite à une connaissance basique de l'ordinateur et du traitement de texte.

Grâce à cet ouvrage, vous apprendrez à publier votre blog ou votre album photo en ligne en quelques heures. En effet, de nombreux outils et assistants sont désormais mis à la disposition des webmestres débutants qui ne souhaitent pas se plonger dans un code abscons réservé aux programmeurs.

Il y a encore quelques années, créer un site web, même basique, demandait des compétences en informatique. Aujourd'hui, grâce aux nombreux logiciels disponibles sur le marché ainsi qu'aux progrès réalisés par les hébergeurs en lignes, quelques clics de souris suffisent pour posséder sa page sur le Web.

Exemples de sites réussis

Il est parfois tentant, lorsqu'on débute dans la création de site web, de vouloir en faire trop : site lourd comprenant un trop grand nombre d'images avec des textes très longs, parfois accompagnés de multiples animations qui risquent, au final, de diluer le contenu de votre site.

N'oubliez jamais qu'un internaute vient généralement chercher une information précise lorsqu'il se rend sur un site Internet ; au-delà de trois clics de souris nécessaires pour la trouver, il y a des chances pour qu'il ferme votre page et parte chercher ailleurs les renseignements qu'il souhaitait consulter sur votre page web.

Avant de se lancer dans la création de sa propre page web, il est conseillé de passer du temps à naviguer sur Internet afin de repérer les erreurs des webmestres ayant déjà publié leur site. Vous éviterez ainsi de reproduire les mêmes erreurs.

Quel que soit votre but, CV en ligne ou galerie photo, n'hésitez pas à vous rendre sur le moteur de recherche Google – **www.google.fr** – et à saisir les mots-clés liés à la thématique du site que vous voulez créer afin de constater les points forts et les points faibles des autres pages web.

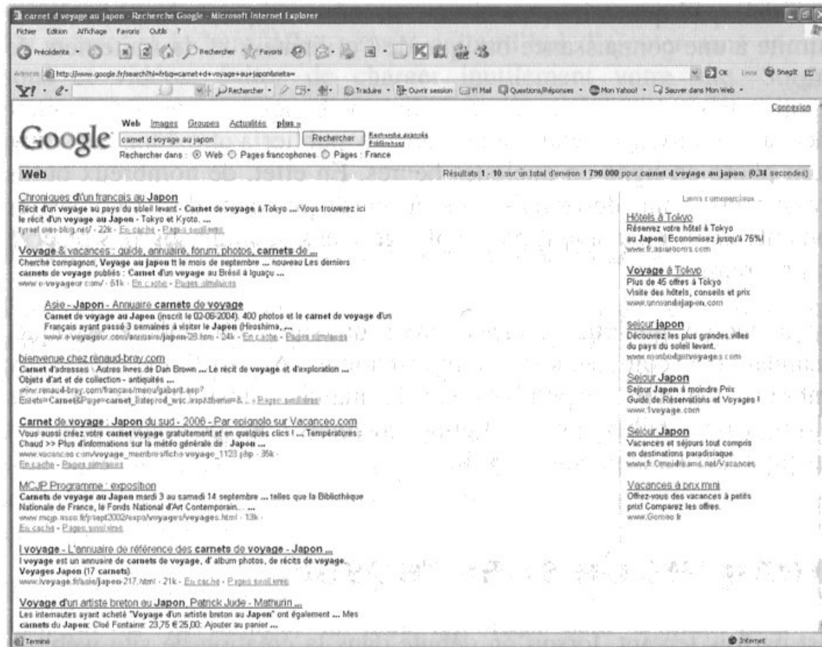


Figure 1 : *Google, un outil de choix pour comparer plusieurs sites web*

Si votre site doit proposer un contenu informatif important, n'hésitez pas à consulter les sites des grands journaux français tels que Le Monde – **www.lemonde.fr** – ou 20 minutes – **www.20minutes.fr** – qui combinent habilement une information riche à une ergonomie réussie.

Même si ces deux sites web nécessitent des moyens techniques importants avec serveur web, bases de données et langages dynamiques pour classer l'information et la mettre à jour rapidement, la charte graphique de leur page d'accueil, en trois colonnes, reste traditionnelle et adaptable à n'importe quel site personnel.



Figure 2 : *Le site du quotidien Le Monde*

Chapitre 1

De la conception à la publication

Avant de vous lancer sur votre souris et votre clavier pour créer votre page web, il est important de réfléchir à la conception de votre futur site pour éviter les aléas du webmaster trop pressé et obligé de recommencer indéfiniment la même page.

1.1. Réussir l'ergonomie générale d'un site

Combien de pages composeront votre site web ? Quelles seront les fréquences des mises à jour ? Menu simple ou menu hiérarchique ? Quel type de navigation choisir ? Autant de questions à se poser avant de foncer tête baissée dans un logiciel de création de site web.

Pour définir la structure de votre site, rien ne vaut la page blanche et le crayon. Même s'il s'agit d'un site simple réunissant une dizaine de pages tout au plus, cette étape préparatoire vous aidera à anticiper les problèmes éventuels et vous fera gagner un temps précieux.

Les qualités d'un bon site web

Après une mûre réflexion, vous serez à même de créer un site web ergonomique, respectant plusieurs critères de qualité. Parmi les éléments les plus importants, on peut notamment citer :

- La sobriété : le site doit être épuré, avec une navigation simple. Le débutant est tenté de mettre immédiatement en pratique tous les artifices technologiques appris, des boutons animés et images clignotantes. Mais mieux vaut les réserver à un usage bien précis, pour mettre en valeur un logo ou une nouveauté notamment, pour ne pas noyer le regard de l'internaute qui ne saura plus distinguer les informations importantes des autres.
- La clarté, c'est-à-dire la bonne organisation des informations, structurées et mises en forme de façon lisible par tous. Lors de l'insertion de texte, il faut donc veiller à créer des paragraphes distincts, à utiliser titres et sous-titres et à faire appel aux styles de caractères (gras, italique..) pour mettre en valeur les éléments qui doivent ressortir.
- La facilité de navigation, point essentiel qui sera détaillé plus loin dans ce chapitre. On entend par navigation le passage d'une page à l'autre d'un site à l'aide de liens hypertextes, symbolisés généralement par un ou plusieurs mots de couleur bleue et soulignés. Pour une navigation efficace, il faut respecter la règle des trois clics, ce qui signifie que toute information du site doit être accessible en moins de trois clics.
- Le temps de chargement doit être rapide et inférieur à une vingtaine de secondes, quelle que soit la vitesse de connexion de l'internaute. Au-delà, il y a de fortes chances qu'il quitte votre site avant même que la première page soit affichée. Même si parler "de poids maximum" pour une page web n'a plus le même sens qu'il y a quelques années, en raison de l'explosion des connexions haut débit, il est important d'éviter d'alourdir inutilement les pages d'un site.
- L'interactivité, qui correspond aux interactions mises en place entre l'internaute et le site web : e-mail de contact, forum, formulaire. Il est important de recueillir les impressions et critiques de vos visiteurs pour améliorer et adapter votre site web.
- L'accessibilité, c'est-à-dire la possibilité de visualiser le site web sur le plus grand nombre d'ordinateurs par tout type de public, quelle que soit la configuration. Navigateurs, résolutions d'écran, systèmes d'exploitation, plug-ins éventuels sont autant de paramètres qu'il vous faudra prendre en compte avant de publier une page web pour vous assurer que votre site sera visible par tous.

Une navigation simple et efficace

La navigation est le cœur de votre site. Une navigation mal pensée et un site peu accessible peuvent remettre totalement en cause le succès de vos pages web, même si elles sont esthétiques et riches en informations.

Rien de pire en effet qu'un site brouillon avec de longues pages sans liens et l'impossibilité de revenir facilement à la page d'accueil. Dès la conception du site web, il est primordial de le structurer en menus et sous-menus pour s'assurer de la logique de la navigation utilisée.

Voici quelques conseils pour une navigation réussie :

- À tout moment, l'internaute doit pouvoir revenir à la page d'accueil et aux principales rubriques grâce à une barre de navigation.

- Les pages d'introduction, avec animations en Flash ou images animées, préambules à la page d'accueil, sont inutiles et ont tendance à énerver l'internaute, qui perdra inutilement du temps lors du chargement, sans accéder aux informations souhaitées.
- Afin que l'internaute puisse se repérer facilement, il est conseillé de placer systématiquement la barre de navigation au même endroit sur chacune des pages du site, avec une présentation identique.
- Si votre site comporte un logo, celui-ci doit être placé au même endroit sur chaque page. Il est courant de placer sur le logo un lien vers la page d'accueil du site.
- Pour un repérage aisé, vous pouvez créer au sein de votre site web un plan qui le décrit. Il s'agit de mettre à plat, sur une page HTML, toutes les rubriques et sous-rubriques de votre site avec des liens HTML. Le plan permettra à l'internaute éventuellement perdu d'accéder rapidement à la page choisie.

1.2. Créer la charte graphique

On appelle charte graphique le "look" des pages d'un site. Couleur, mise en page, choix de la police, styles, sont autant de paramètres importants qui donneront immédiatement à l'internaute l'envie, ou non, d'aller plus loin dans sa visite.

Kits graphiques ou création personnelle ?

Si vous n'êtes pas expert en HTML et que l'idée de vous plonger dans un éditeur web vous donne envie d'abandonner votre projet, les kits graphiques sont sans nul doute la solution qu'il vous faut.

Les kits graphiques sont des interfaces web, payantes ou gratuites, qui permettent de proposer rapidement un site esthétique généralement réalisé par un graphiste professionnel pour un moindre coût.

Selon le kit graphique choisi, il pourra être utilisé à des fins personnelles ou commerciales.



Pour plus d'informations sur l'utilisation des kits graphiques, reportez-vous au chapitre ***Les ressources gratuites du Web.***

Cadres, tableaux HTML ou CSS ?

Au début de l'ère Internet, les cadres HTML (également appelés "frames") insérés dans les sites web étaient très à la mode. On divisait la page principale en trois ou quatre sections au maximum, chacune correspondant à une page HTML distincte. Ainsi, une page d'accueil divisée en trois colonnes incluait un cadre HTML pour le menu, un autre pour la zone centrale et un dernier pour l'en-tête.

Le découpage en cadres est aujourd'hui fortement déconseillé. On lui préfère une structure en tableau HTML. Le principal inconvénient des cadres est l'aspect "page perso", qui enlève toute crédibilité au site, même si son contenu est de qualité. À cela s'ajoutent des problèmes de référencement, qui constituent un gros frein à la visibilité des pages web.

Contrairement aux cadres, les tableaux offrent une entière liberté dans la mise en page d'un site et ne posent aucun souci de référencement. Ils permettent de structurer précisément l'information et sont fiables quel que soit le navigateur. Ainsi, vous évitez les mauvaises surprises de mise en page selon les versions utilisées par les internautes.

Aujourd'hui, de plus en plus de webmasters privilégient les feuilles de styles dont l'utilisation s'avère toute aussi efficace que les tableaux. Les outils de mise en page tels que Dreamweaver proposent pour la plupart un panneau dédié aux feuilles de styles afin de faciliter leur intégration au sein d'une page web.



Pour plus d'informations sur la création de tableaux, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

La mise en forme du texte

Pour proposer un site compatible avec la plupart des plateformes, il est important de sélectionner des polices visibles par tous et de respecter quelques principes de mise en page pour une lecture aisée :

- Il est conseillé de privilégier une police prise en charge par défaut par tous les navigateurs. Parmi les plus courantes, Arial, Tahoma ou Verdana sont adaptées à la lecture sur Internet.

- N'hésitez pas à traquer les fautes d'orthographe, qui enlèvent toute crédibilité à un site si celles-ci se répètent trop souvent.
- Faites attention aux tailles de texte élevées. Utilisez la mise en forme (gras, italique…) uniquement si nécessaire, sans exagération.
- De préférence, n'utilisez que trois polices différentes au maximum pour conserver une mise en page homogène.

  Conservez une présentation identique sur toutes les pages.

- Appliquez les couleurs de façon harmonieuse pour ne pas agresser l'œil de l'internaute. Par exemple, évitez un texte bleu sur un fond noir, qui risque de gêner la lecture.
- Évitez également les couleurs criardes ou fluorescentes, ainsi que les couleurs sombres sur fonds foncés pour conserver une lisibilité optimale.

Un affichage optimisé pour tous

Il est important d'optimiser vos pages web pour qu'elles soient affichées correctement sur le plus grand nombre d'écrans, quelle que soit leur résolution. Celle-ci varie selon la carte graphique et la taille de l'écran utilisé.



Résolution d'écran

La résolution d'écran correspond au nombre de points ou pixels que peut afficher une carte graphique. Elle est définie par la multiplication du nombre de points sur l'axe horizontal par le nombre de points sur l'axe vertical. La plus courante actuellement est 1 024 × 768.

- Compte tenu du parc informatique actuel, optimisez votre site pour une résolution de 1 024 × 768 pixels ou plus. Cette valeur représente la majorité des écrans utilisés aujourd'hui. Veillez à ce que la largeur de vos pages et de vos tableaux ne dépassent pas 1 000 pixels afin que l'internaute n'ait pas besoin d'utiliser les barres de défilement.
- Si votre site fait appel à la technologie Flash, intègre vidéos ou contenus audio, proposez un lien vers le site de l'éditeur afin que l'internaute puisse télécharger au besoin le plug-in nécessaire à une bonne visualisation.

1.3. Les clés d'un bon site web

Si vous suivez les conseils d'ergonomie énoncés précédemment, vous éviterez bon nombre des erreurs les plus courantes. Pour faire la différence, il reste maintenant à s'attacher au fond. Vous devez proposer un contenu riche, apportant une réelle plus-value par rapport aux autres sites, et régulièrement actualiser vos pages pour donner aux internautes l'envie d'y revenir.



Éviter les erreurs des autres

Le site www.ilatoofo.com a décortiqué de nombreux sites web, personnels et commerciaux, aussi bien du point de vue du contenu que du contenant, pour souligner les erreurs à ne pas commettre.

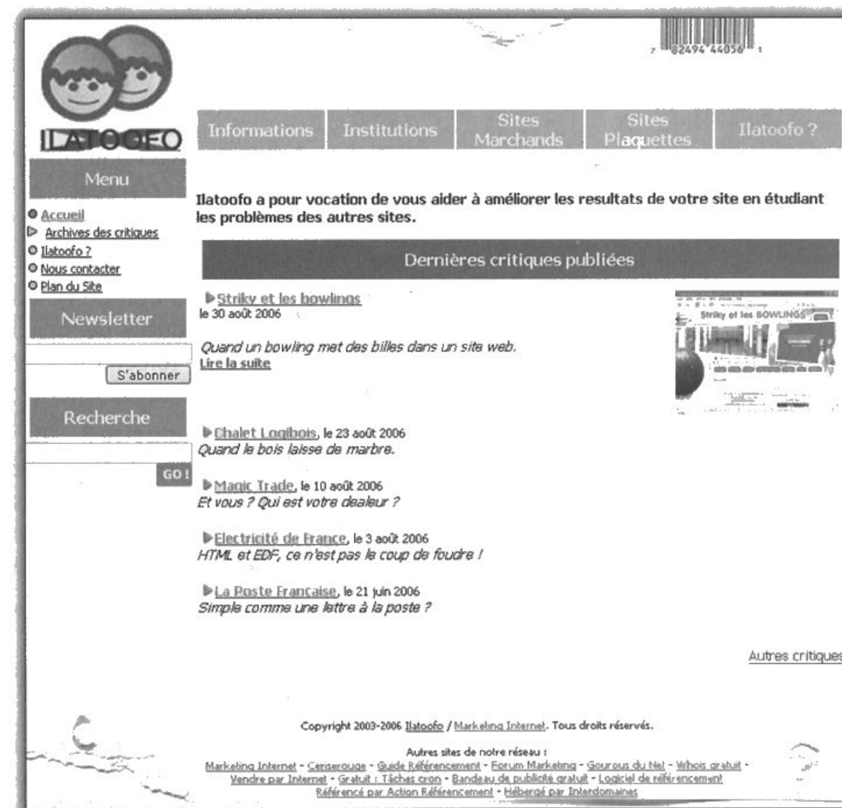


Figure 1.1 : *Apprenez en évitant les erreurs des autres webmasters sur le site Ilatoofo*

Ajouter de l'interactivité

Pour les diaporamas photo, les journaux en ligne, les forums, les sites d'actualité, HTML reste indispensable mais n'est pas toujours suffisant.

Il est facile d'insérer un script JavaScript prêt à l'emploi et disponible sur Internet, pour afficher la date, ou encore une applet Java, pour intégrer un jeu en ligne, voire un forum fondé sur une base de données et le langage PHP, sans pour autant maîtriser ces différents langages.

Pour être moins perdu face aux nombreux termes que vous ne manquerez pas de croiser lors de la création de votre site web, voici un petit point sur les principales technologies utilisées et leurs applications pratiques :



*Pour plus d'informations sur l'ajout d'interactivité au sein d'un site web, reportez-vous au chapitre **Les ressources gratuites du Web**.*

- JavaScript : langage souvent utilisé dans les pages web pour créer de petits scripts qui insèrent l'heure et la date, ouvrent une nouvelle fenêtre, introduisent des effets spéciaux sur des images, etc.
- Applet Java : également appelées "appliquettes". Il s'agit de petits programmes (principalement des jeux ou des modules de chat) utilisés dans les pages web et qui peuvent être téléchargés et interprétés par un navigateur Internet tel que Firefox ou Internet Explorer.
- PHP : langage exécuté par le serveur web, qui permet d'ajouter des fonctions avancées à un site Internet, de créer des applications plus ou moins complexes, telles que forums, modules de newsletter ou livres d'or. Pour utiliser PHP, il est indispensable que cette technologie soit reconnue par le serveur web.



*Pour plus d'informations sur l'insertion de scripts prêts à l'emploi, reportez-vous au chapitre **Les ressources gratuites du Web**.*



***Figure 1.2 :** Le site Commentcamarche définit simplement de nombreux termes informatiques*



Décrypter le jargon Internet

Si vous êtes perdu face aux multiples termes qui jalonnent la création de sites web, consultez le site Web Commentcamarche, à l'adresse **www.commentcamarche.net**. Ce site décrypte les principaux termes que vous trouverez lors de votre apprentissage informatique. Le vocabulaire est accessible à tous.

Choisir un bon hébergeur

L'hébergeur est la société chargée d'administrer les serveurs sur lesquels seront publiées vos pages web pour être visibles sur Internet. Après avoir travaillé sur votre site depuis votre ordinateur, vous devrez l'envoyer sur un serveur.

Pour choisir un hébergeur, prenez en compte plusieurs critères :

- Adresse web : certains hébergeurs proposent la réservation de noms de domaines, d'autres offrent des adresses plus difficiles à retenir, du type **http://identifiant.nomhebregeur.com**. Avant tout, réfléchissez à l'adresse que vous souhaitez donner à votre site web. Pour une image sérieuse et professionnelle, une adresse du type **www.monsite.com** est conseillée et sera également plus facile à mémoriser.
- Espace disque disponible : exprimé généralement en mégaoctets ou gigaoctets. Pour vous donner un point de repère, sachez qu'une vidéo pèse entre 1 et 5 Mo et qu'une dizaine d'images nécessitent un espace disque d'environ 1 Mo. Si vous souhaitez privilégier le texte, vous n'aurez pas besoin d'un espace disque important, et inversement si vous comptez proposer beaucoup de contenu multimédia.
- Scripts et technologie : PHP, CGI, ASP, etc. Si vous souhaitez utiliser des scripts, il est important d'être attentif aux technologies supportées par votre hébergeur. Même si vous ne connaissez pas ces langages, vous serez susceptible de les utiliser via de nombreux scripts prêts à l'emploi. Privilégiez les serveurs web prenant en charge PHP et éventuellement la base de données MySQL pour intégrer facilement, par la suite, de nouvelles fonctions à vos pages web.



*Pour plus d'informations sur le choix d'un hébergement, reportez-vous au chapitre **Publier et promouvoir un site web**.*

- Adresse e-mail : certains hébergeurs fournissent une adresse e-mail et stockent les messages au sein du serveur web, tandis que d'autres proposent un simple renvoi vers votre adresse e-mail.

Réserver un nom de domaine

Un nom de domaine correspond à l'adresse d'un site Internet. Par exemple, dans **www.yahoo.fr**, **yahoo.fr** représente le nom de domaine.

Il existe de multiples extensions (**.com**, **.fr**, **.net**, **.biz**…) que vous pourrez choisir selon la nature de votre site (personnel, associatif, commercial…). S'il s'agit d'un site commercial, **.com** et **.fr** s'imposent. Pour un site associatif, vous pourrez opter pour **.org** (diminutif d'"organisation"). De plus, selon l'extension souhaitée, le prix peut être plus ou moins élevé. Actuellement, les extensions **.com** et **.fr** sont les plus demandées donc les plus chères.

Néanmoins, acheter un nom de domaine est simple et reste à la portée de toutes les bourses (à partir de 6 euros par an). De plus, il s'agit d'un achat qui sera vite rentabilisé si vous avez choisi la bonne adresse, courte, facile à orthographier et à retenir.

Pour acheter un nom de domaine, il n'existe aucune règle particulière, si ce n'est que le premier arrivé est toujours le premier servi. Ainsi, si vous souhaitez créer un site web consacré à James Dean, rien ne vous empêche d'acheter le nom **JamesDean.com** dans la mesure où celui-ci est toujours disponible, ou de tenter votre chance avec d'autres extensions le cas échéant (**.net**, **.org**…). Notez qu'un nom de domaine ne contient jamais d'espace.

Aujourd'hui, de nombreux hébergeurs proposent également un pack incluant l'achat d'un nom de domaine. Les formalités de mise en service en sont facilitées. Aussi n'hésitez pas à profiter d'un pack hébergement + nom de domaine, accessible à un prix plus intéressant.



*Pour plus d'informations sur la réservation de noms de domaines, reportez-vous au chapitre **Publier et promouvoir un site web**.*

Chapitre 2

Créer son blog en ligne

Le blog (en français journal web ou carnet web) se caractérise par une interface d'administration accessible depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet, que vous soyez à votre bureau ou dans un cybercafé de Tokyo.

Vous pouvez donc mettre à jour facilement et rapidement un blog sans acheter de logiciels d'édition web ou d'applications de retouche d'images. Le succès du blog tient à son faible coût et à sa facilité d'utilisation due à la simplicité des outils de publication proposés. La prise en main de ces derniers est en effet très proche du traitement de texte.

Le blog est un support interactif, c'est-à-dire que les internautes peuvent y poster des commentaires relatifs aux articles publiés. Ces commentaires apparaissent généralement immédiatement en ligne et peuvent être gérés ensuite au sein de l'interface d'administration.

Contrairement au site web, la structure d'un blog reste globalement semblable, quel que soit le thème abordé. Le blog est constitué d'articles classés par ordre chronologique inversé (du plus récent au plus ancien) sur la page d'accueil.

2.1. Choisir sa communauté

Afin de créer facilement votre blog, vous devez sélectionner une plate-forme destinée à héberger et à créer votre blog.

La communauté de blog offre l'avantage de fournir des outils prêts à l'emploi pour une publication immédiate de votre blog. Elle draine très rapidement de nouveaux visiteurs et auteurs de blogs de la même communauté.

En effet, le blog créé au sein d'une communauté comprend généralement un annuaire destiné à mettre en avant les sites créés avec le même outil. Néanmoins, selon les communautés, l'interface du blog sera limitée (aspect graphique, obligation de mises à jour régulières sous peine de publicités intempestives, etc.), il est donc primordial de définir le type de blog dont vous avez besoin.



Une liste non exhaustive de plates-formes de blog est disponible au chapitre 11, ***Webographie.***

Quel blogger êtes-vous ?

Journal intime, audio blog, vidéo blog ou photo blog, avant de choisir l'hébergeur de votre blog, réfléchissez au site que vous souhaitez créer car certaines communautés disposent d'outils spécialement dédiés.

Avant de vous lancer dans l'ouverture de votre blog, étudiez les points suivants :

- *Profil de la communauté* : Si vous souhaitez partager sur votre blog votre passion pour un sujet spécifique, vérifiez que la plate-forme choisie propose d'autres blogs sur ce thème afin d'attirer rapidement des visiteurs sur le site nouvellement créé. Si la communauté choisie dispose de sites au contenu complémentaire au vôtre, vous pourrez bénéficier plus facilement de publicité ou réaliser des échanges de liens.
- *Interface graphique* : Selon les communautés, la personnalisation de l'interface est plus ou moins poussée. Certains sites vous laisseront carte blanche et vous permettront de modifier intégralement l'interface de votre site à partir d'une feuille de style ; d'autres favoriseront les interfaces clés en main dont vous pourrez éventuellement personnaliser quelques couleurs.
- *Fonctionnalités offertes* : Gestion d'albums photo, insertion de sons ou de vidéos, mise à jour via son téléphone portable, limitation du trafic, présence d'un outil de référencement interne, statistiques… À vous de définir vos priorités afin de choisir l'outil le mieux adapté à vos besoins.
- *Coût* : Si de nombreuses communautés affichent en première page leur gratuité, il s'avère souvent nécessaire de lire entre les lignes afin de traquer les coûts cachés. Il est notamment fréquent que l'espace proposé soit limité à quelques mégaoctets puis payant au-delà d'un certain seuil. Si vous envisagez de proposer majoritairement des médias de type vidéo ou son, cette solution risque de devenir rapidement très onéreuse. À vérifier avant de vous lancer…

Gratuit ou payant

Selon le site choisi, l'ouverture d'un blog peut être gratuite ou payante. Si vous souhaitez vous "faire la main" et mieux cerner les avantages et les inconvénients du blog, les outils gratuits constituent une bonne

alternative, même s'il est fréquent qu'en échange, vous soyez dans l'obligation d'accepter de la publicité au sein de vos pages.

Par contre, si vous souhaitez créer un blog à vocation plus sérieuse et d'aspect professionnel, il vous en coûtera quelques euros (environ 5 à 10 €/mois selon les services) afin de vous assurer une bande passante suffisante pour recevoir vos visiteurs et acheter éventuellement un nom de domaine.



Le phénomène blog

Pour en savoir plus sur le phénomène du blog, rendez-vous sur le magazine en ligne *Pointblog*, à l'adresse www.pointblog.com. Vous y trouverez des informations mises à jour quotidiennement et de nombreuses adresses de blogs à découvrir.



Pour obtenir davantage d'informations sur l'achat de nom de domaine, reportez-vous au chapitre 10, ***Publier et promouvoir son site web.***

Les blogs thématiques

Si vous êtes amoureux du jardinage ou passionné de modélisme, vous aurez intérêt à publier votre blog au sein d'une communauté proposant déjà des sites abordant ces différents sujets, afin de partager vos centres d'intérêt avec d'autres amateurs éclairés.

La plupart des hébergeurs de blog proposent au sein de leur site un annuaire destiné à recenser les blogs publiés par thèmes. Avant de vous lancer dans l'aventure du blog, passez quelques minutes à naviguer au sein des sites créés par les autres bloggeurs. Vous pourrez ainsi évaluer la qualité des sites représentés et mieux visualiser les possibilités offertes par l'hébergeur de blog (voir Figure 2.1).



Les annuaires de blog

Les annuaires de blog ont poussé comme des champignons. D'autres hébergeurs de blogs ont également leur annuaire, tel qu'Over-Blog, à l'adresse www.over-blog .com ou 20six, à l'adresse www.20six.fr.

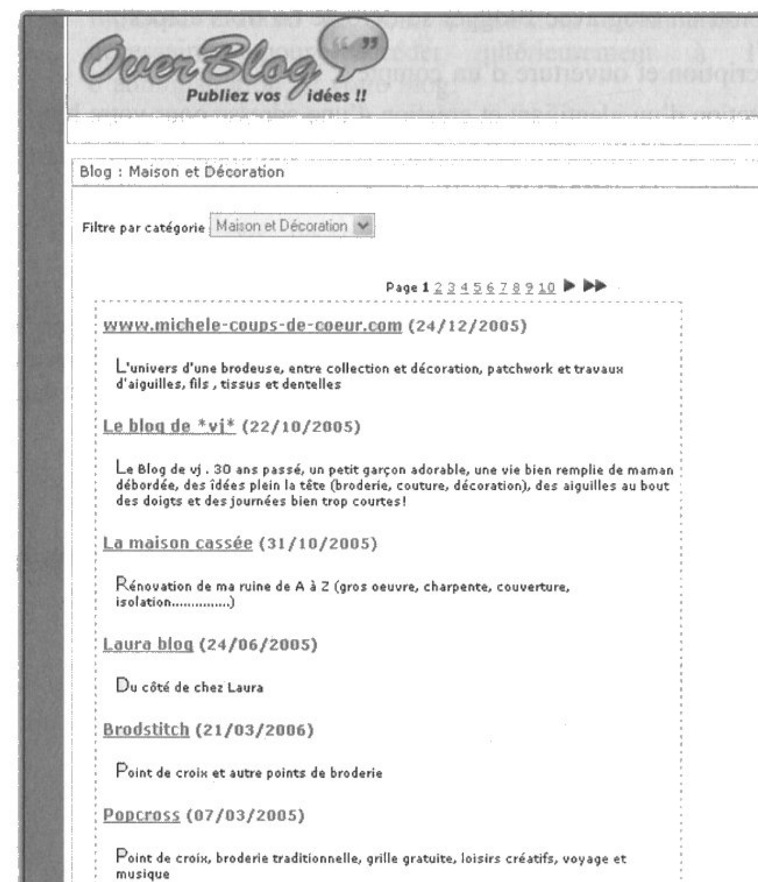


Figure 2.1 : *L'annuaire de blogs du site Over-Blog*

2.2. Publication express avec Blogger

Afin de débuter dans la création de blog, nous avons choisi d'aborder dans ce chapitre la création de site avec Blogger, sélectionné pour sa simplicité d'emploi.

Le site Blogger propose des modèles d'interface agréables à l'oeil et permet de publier son blog avec texte et images en quelques minutes, le tout gratuitement et sans bannières publicitaires. Seule condition, accepter le logo du site en bas de vos pages.

La création d'un blog avec Blogger se déroule en trois étapes :

- inscription et ouverture d'un compte ;
- sélection d'un identifiant et création d'une adresse pour votre blog ;
- choix d'un modèle d'interface correspondant à la charte graphique de votre blog.

Inscription à Blogger

Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous sur le site de Blogger, à l'adresse **www.blogger.com**. Afin de publier votre blog, vous devez créer un nouveau compte. L'identification se déroulera ensuite sur la page d'accueil de Blogger depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet.

Ouvrir un compte

1 Sur la page d'accueil de Blogger, cliquez sur le bouton **CRÉER VOTRE BLOG**. La première étape consiste à créer un compte.



Figure 2.2 : La création gratuite de blog avec Blogger

2 Indiquez d'abord un nom d'utilisateur et un mot de passe nécessaires pour accéder ultérieurement à l'interface d'administration de votre blog.

3 Entrez le nom d'affichage, c'est-à-dire le nom qui sera utilisé pour signer les articles de votre blog ainsi qu'une adresse email valide, indispensable pour confirmer l'enregistrement de votre compte.

4 N'oubliez pas de cocher la case *J'accepte les conditions d'utilisation* afin de valider votre inscription puis cliquez sur le bouton **CONTINUER**.

Figure 2.3 : Ouverture d'un compte sur Blogger



Créer plusieurs blogs sur Blogger

Vous pouvez créer plusieurs blogs distincts avec un seul compte. Après vous être connecté avec votre identifiant et votre mot de passe, vous pourrez accéder à vos différents blogs depuis le tableau de bord correspondant à l'interface d'administration de Blogger.

Définir l'adresse du blog

1 La deuxième étape apparaît à l'écran, il s'agit de nommer votre blog. Entrez un titre (par exemple CV, album photos, etc.) ainsi que son adresse. Choisissez un nom facile à retenir et lié au thème de votre blog. Afin de vous assurer que le nom sélectionné n'a pas été déjà pris, écrivez-le dans la case correspondante puis cliquez sur le lien *Vérifier la disponibilité*.

Figure 2.4 : *Définition des options du blog*

2 Afin de poursuivre l'étape d'inscription, recopiez dans la case *Vérification des mots* les lettres inscrites dans l'image puis cliquez sur le bouton **CONTINUER**.

Choisir une interface graphique

1 L'étape suivante consiste à choisir un modèle parmi les douze interfaces à votre disposition. Contrairement à d'autres plates-formes de blogs, les modèles proposés sont de bon goût et peuvent s'appliquer aussi bien à des sites à vocation personnelle que professionnelle.

2 Afin d'obtenir un aperçu en taille réelle au sein du navigateur Internet, cliquez sur le lien *Prévisualiser le modèle*.

3 Lorsque vous avez choisi un modèle, cochez le bouton radio situé devant son nom. Dans cet exemple, le modèle *Snapshot* a été sélectionné. Cliquez sur le bouton **CONTINUER** afin de valider votre choix.

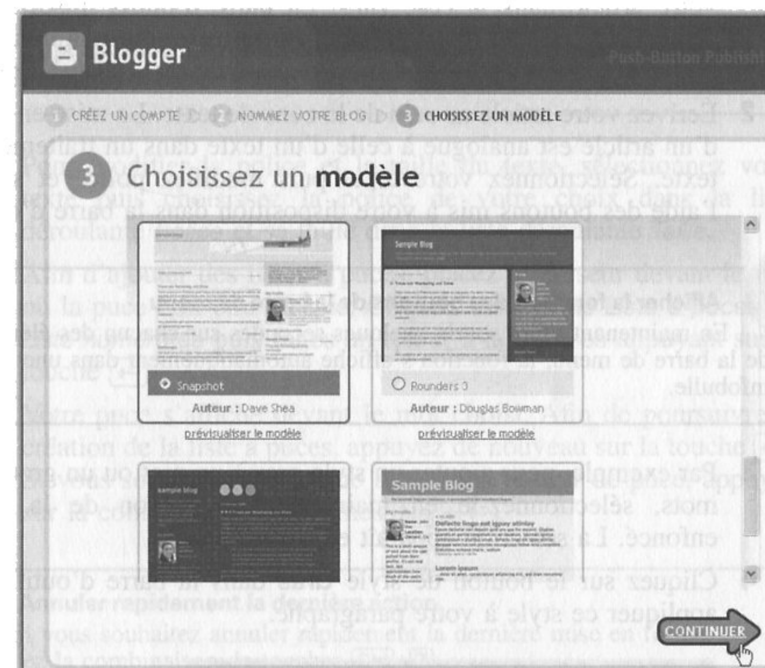


Figure 2.5 : *Sélection d'un modèle d'interface*

4 Un message de confirmation apparaît pour vous informer de la création de votre blog. Cliquez sur le bouton **Publier des messages** afin d'ajouter un premier article à votre blog. L'interface de publication de messages s'affiche à l'écran.

Publier son premier message en ligne

Un blog sans messages s'apparente à un journal sans textes ni images. À l'aide de l'interface d'administration du site Blogger nommé `Tableau de bord`, vous allez pouvoir insérer de nombreux articles qui incluent

textes et photos afin de partager sur Internet votre passion ou tout simplement votre humeur du jour.

Mise en forme de texte

1 Afin de créer votre premier message, indiquez d'abord un titre à votre article dans la case *Titre*. La barre d'outils mise à votre disposition permet de formater votre texte en y ajoutant de nouveaux styles : gras, italique, couleurs de texte, listes à puce.

2 Écrivez votre article au sein de la zone de texte. La mise en forme d'un article est analogue à celle d'un texte dans un traitement de texte. Sélectionnez votre texte puis modifiez police et style à l'aide des boutons mis à votre disposition dans la barre d'outils.



Afficher la fonction des boutons de la barre de menu

En maintenant votre souris quelques secondes sur chacun des éléments de la barre de menu, la fonction s'affiche automatiquement dans une infobulle.

3 Par exemple, pour ajouter un style gras à un mot ou un groupe de mots, sélectionnez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé. La sélection apparaît en surbrillance.

4 Cliquez sur le bouton de style **Gras** dans la barre d'outils pour appliquer ce style à votre paragraphe.

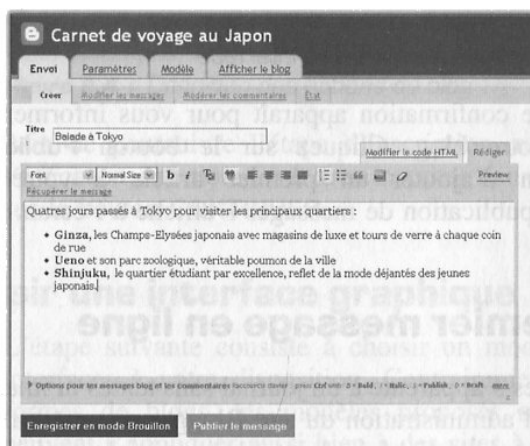


Figure 2.6 : Mise en forme d'un article créé avec Blogger



Gagner du temps avec les raccourcis clavier

Après vous être familiarisé avec l'interface de Blogger, vous pourrez mettre en forme plus rapidement vos articles en faisant appel aux raccourcis clavier. Analogues à ceux utilisés dans Word, l'application du style gras se fait par exemple en sélectionnant d'abord le terme à mettre en forme puis en appuyant sur la combinaison de touches [Ctrl]+[B].

Afin d'afficher la totalité des raccourcis clavier disponibles dans Blogger pour la publication de vos articles, rendez-vous à l'adresse suivante : **http://help.blogger.com/bin/answer.py?answer=42197**.

5 Pour modifier la police et la taille du texte, sélectionnez votre texte puis choisissez la police de votre choix dans la liste déroulante *Police* et sa taille dans la liste déroulante *Taille*.

6 Afin d'ajouter des listes à puces, placez le curseur devant le mot où la puce doit être insérée. Cliquez sur l'icône *Liste à puces* ou *Liste numérotée* puis faites un retour à la ligne en appuyant sur la touche [↵].

7 Votre puce s'affiche devant le mot choisi. Afin de poursuivre la création de la liste à puces, appuyez de nouveau sur la touche [↵]. Si vous souhaitez sauter une ligne sans insérer de puce, appuyez sur la combinaison de touches [Maj]+[↵].



Annuler rapidement la dernière action

Si vous souhaitez annuler rapidement la dernière mise en forme, utilisez la combinaison de touches [Ctrl]+[Z].

Insérer des liens

1 Afin d'insérer un lien vers un site web ou un adresse email, sélectionnez un mot ou un groupe de mots puis cliquez sur l'icône *Associer*.

2 La fenêtre **Lien** apparaît à l'écran. Sélectionnez dans la liste déroulante *Type* le type de lien à insérer. Deux types de liens sont majoritairement utilisés :

– *http://* s'utilise pour un site web, par exemple **http://www.yahoo.fr**.

– *mailto* s'utilise pour une adresse mail, par exemple **mailto:karine@hotmail.com**.

3 Le champ *URL* est automatiquement mis à jour selon le type sélectionné. Écrivez l'adresse de votre site web ou l'adresse email puis cliquez sur le bouton OK.

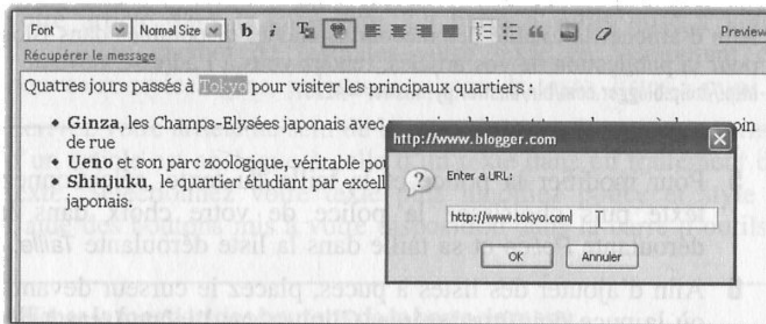


Figure 2.7 : *Création d'un lien hypertexte*

4 Votre lien apparaît au sein de votre texte. Il est par défaut de couleur bleu et souligné dans l'interface d'administration mais selon le modèle graphique sélectionné, il peut également apparaître d'une couleur différente dans le navigateur web. Il reste souligné.

5 Si vous cliquez sur le lien, rien ne se passe pour le moment car vous êtes toujours dans l'interface d'administration. Il ne sera valide qu'une fois votre article publié en ligne et visible dans un navigateur Internet.

Ajouter des images

1 Pour ajouter une image, cliquez sur l'icône *Ajouter une image*. Placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer l'image.

2 La fenêtre **Envoyer une image** s'affiche à l'écran. Si vous souhaitez insérer une image issue de votre ordinateur, cliquez sur le bouton **Parcourir**. Pour insérer une image située sur un autre site web, indiquez son adresse dans la case *URL*.



Connaître le poids d'une image

Cliquez du bouton droit sur l'image puis sélectionnez la commande **Propriétés**. Une nouvelle fenêtre apparaît, vous permettant de connaître



la taille/le poids du fichier. Évitez d'insérer des images avec un poids supérieur à 100 kilooctets afin de ne pas alourdir inutilement vos pages.

3 Spécifiez l'emplacement de l'image par rapport au texte (gauche, droite ou centre) en cochant le bouton radio correspondant ainsi qu'une taille d'image puis cliquez sur le bouton **Envoyer une image**. Si vous souhaitez qu'à chaque insertion d'image, les paramètres entrés soient définis par défaut, cochez la case *Utiliser cette disposition à chaque fois*.

4 Selon le poids de l'image inséré et la vitesse de votre connexion (bas débit ou haut débit), le chargement peut être immédiat ou durer quelques secondes.

5 Lorsque l'image a été chargée, un message de confirmation apparaît. Cliquez sur le bouton **Terminé**. L'image s'affiche au sein de votre article à l'emplacement spécifié.



Figure 2.8 : *Aperçu de l'image dans l'article*



Insérer un sondage, un moteur de recherche, partager ses favoris, autant de fonctionnalités proposées gratuitement sur de nombreux sites Internet afin de rendre votre blog encore plus interactif. Pour davantage d'informations, reportez-vous au chapitre 11 : Webographie.

Enregistrer l'article

1 L'image s'affiche dans la zone de texte. Afin de visualiser votre article en ligne, cliquez sur le bouton **Publier le message**.

2 Pour l'enregistrer et y revenir ultérieurement, cliquez sur le bouton **Enregistrer en mode brouillon**.

3 Un message vous informe que l'article a été correctement publié. Cliquez sur le lien *Afficher le blog* afin de voir votre blog en ligne. L'article apparaît au sein de l'interface choisie.

4 Désormais, votre blog est accessible à tous. Il suffit de communiquer son adresse, du type **http://nomdublog.blogspot.com**.

5 Par défaut, les intitulés de rubrique et certains liens sont en anglais, mais la section suivante vous permettra de les traduire en français. Si vous souhaitez revenir à l'interface d'administration du blog, cliquez sur le lien *Edit me* (Edition).



Figure 2.9 : *Publication en ligne du blog*

2.3. Aller plus loin dans la gestion de son blog

Le tableau de bord correspond à l'interface d'administration de votre blog. Pour y accéder après avoir créé votre compte, cliquez sur le bouton **Blogger** situé au sein de votre blog ou entrez dans votre navigateur l'adresse du site, c'est-à-dire **www.blogger.com**.

Accéder au tableau de bord

1 Par défaut, Blogger enregistre automatiquement vos identifiants, à condition que les cookies soient acceptés par votre navigateur.



Autoriser la gestion des cookies

Les cookies sont de petits fichiers texte utilisés par un site web afin de vous identifier automatiquement à chaque connexion au site Blogger. Pour des raisons de sécurité, les cookies peuvent être désactivés au sein d'Internet Explorer. Pour autoriser les cookies, sélectionnez le menu **Outils/Options Internet**. Cliquez sur l'onglet **Confidentialités** et abaissez le curseur au plus bas afin d'accepter les cookies. Pour appliquer les modifications, cliquez sur le bouton OK.

2 Si votre identifiant et votre mot n'ont pas été automatiquement enregistrés, identifiez-vous, c'est-à-dire entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe spécifiés lors de l'inscription afin d'être reconnu par le site en cliquant sur le lien *Sign in to Blogger* (Se connecter à Blogger) situé en haut à droite.

3 Votre tableau de bord s'affiche à l'écran et va vous permettre de paramétrer plus en détail votre blog. Cliquez sur le nom de votre blog dans la colonne *NOM DU BLOG* (voir Figure 2.10).



Archiver vos images

Afin de rechercher d'anciens messages, vous pouvez faire appel à la fonction d'archivage de Blogger. Au sein du tableau de bord, activez l'onglet **Paramètres** puis cliquez sur le lien *Archivage*. Vous pouvez opter pour un archivage mensuel, hebdomadaire ou quotidien.

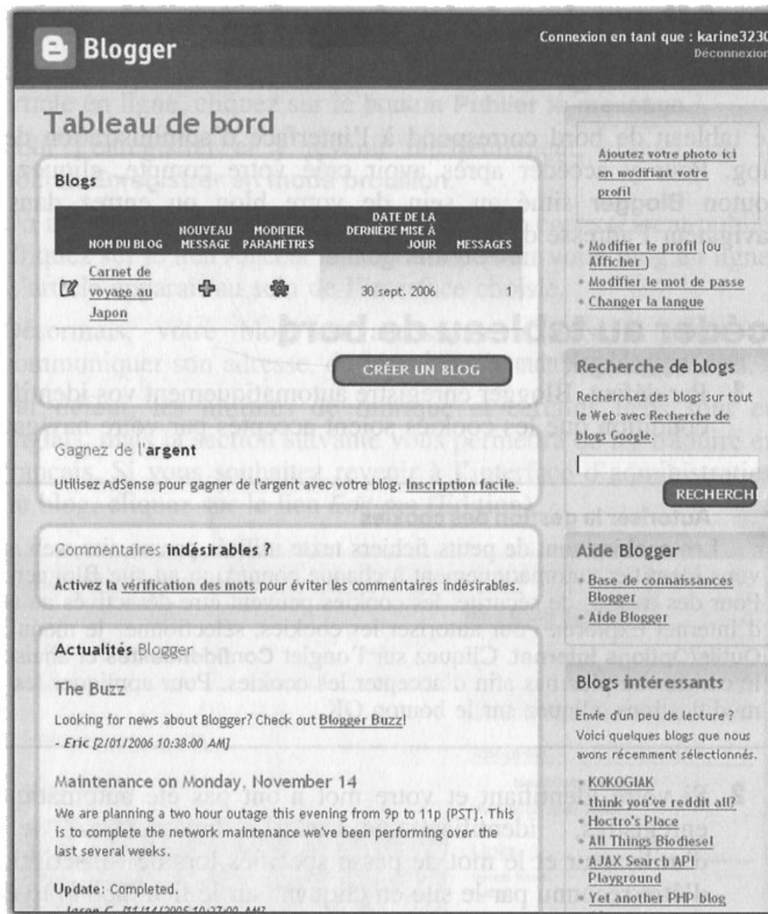


Figure 2.10 : *Le tableau de bord de Blogger*

Afficher l'heure et la date en français

Blogger affiche dans ses pages par défaut un mélange de termes anglais et français qui n'est pas toujours très agréable à lire. Afin d'uniformiser l'interface, vous devez changer la langue par défaut :

1. La configuration par défaut de Blogger affiche la date en anglais. Activez l'onglet **Paramètres** et cliquez sur le lien *Mise en forme*. Il vous suffit maintenant de modifier les options grâce au formulaire mis à votre disposition.

2. Choisissez un format de date (en toutes lettres, en chiffres, en abrégé, etc.). Modifiez le fuseau horaire en sélectionnant *Europe/Paris* en remplacement du fuseau horaire américain attribué par défaut.
3. Dans la liste déroulante *Langue des dates*, choisissez *French (France)* et modifiez le format d'en-tête des dates. Validez par un clic sur le bouton **Enregistrer les paramètres**.

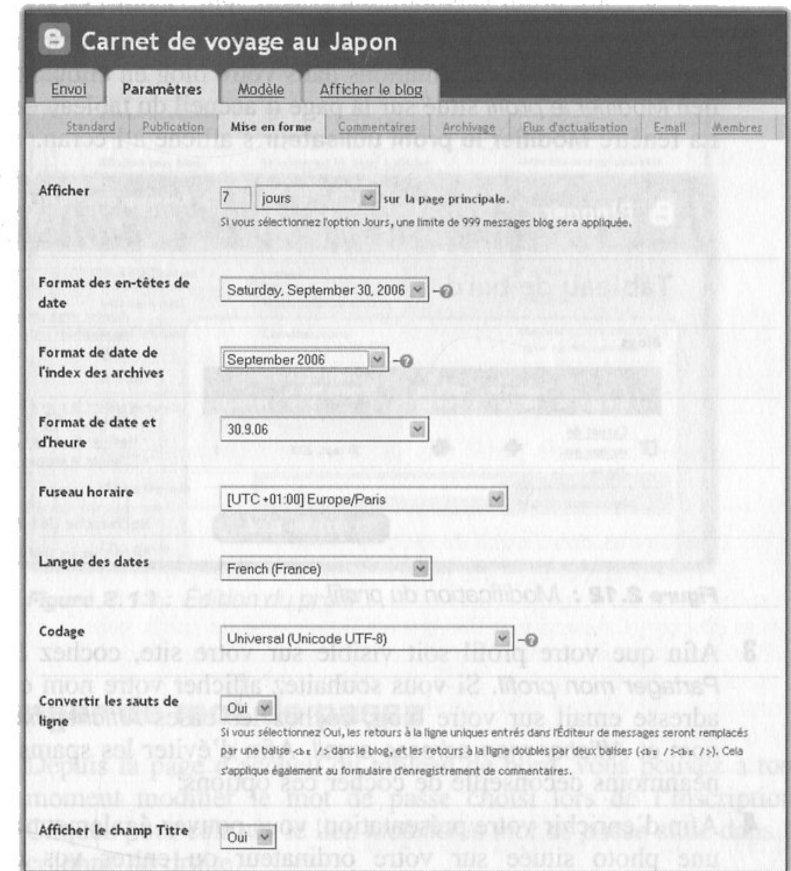


Figure 2.11 : *Traduction de l'interface en français*

4. Afin que les nouveaux paramètres soient pris en compte, vous devez publier de nouveau votre blog. Cliquez sur le bouton **Republier** accessible depuis le message de confirmation de bonne prise en compte des nouveaux paramètres.

5 Cliquez sur le lien *Afficher le blog*. La date apparaît en français. Si vous avez choisi d'afficher l'heure, celle-ci apparaît également.

Éditer les informations de votre profil

1 Par défaut lors de la publication de votre blog, des informations liées à votre profil (prénom, adresse...) sont visibles en ligne.

2 Vous pouvez accéder à l'édition de votre profil et supprimer la publication de ces informations dans votre blog en cliquant sur le lien *Modifier le profil* situé sur la page d'accueil du tableau de bord. La fenêtre **Modifier le profil utilisateur** s'affiche à l'écran.

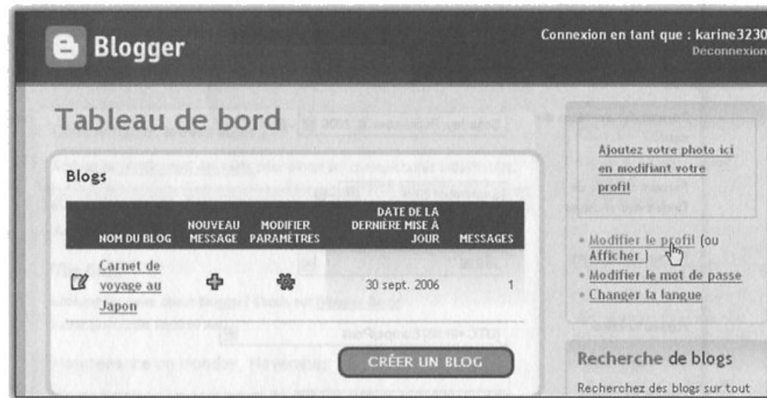


Figure 2.12 : *Modification du profil*

3 Afin que votre profil soit visible sur votre site, cochez la case *Partager mon profil*. Si vous souhaitez afficher votre nom et votre adresse email sur votre blog, cochez les cases *Afficher mon vrai nom* et *Afficher mon adresse email*. Afin d'éviter les spams, il est néanmoins déconseillé de cocher ces options.

4 Afin d'enrichir votre présentation, vous pouvez également ajouter une photo située sur votre ordinateur ou entrer vos centres d'intérêt afin que les visiteurs de votre site puissent mieux vous connaître.

5 Pour entrer de nouvelles informations sur votre profil, remplissez les champs *livres préférés*, *goûts préférés*... N'oubliez pas qu'une fois visible sur Internet, ces informations pourront être utilisées pour vous envoyer de la publicité ou des messages indésirables.

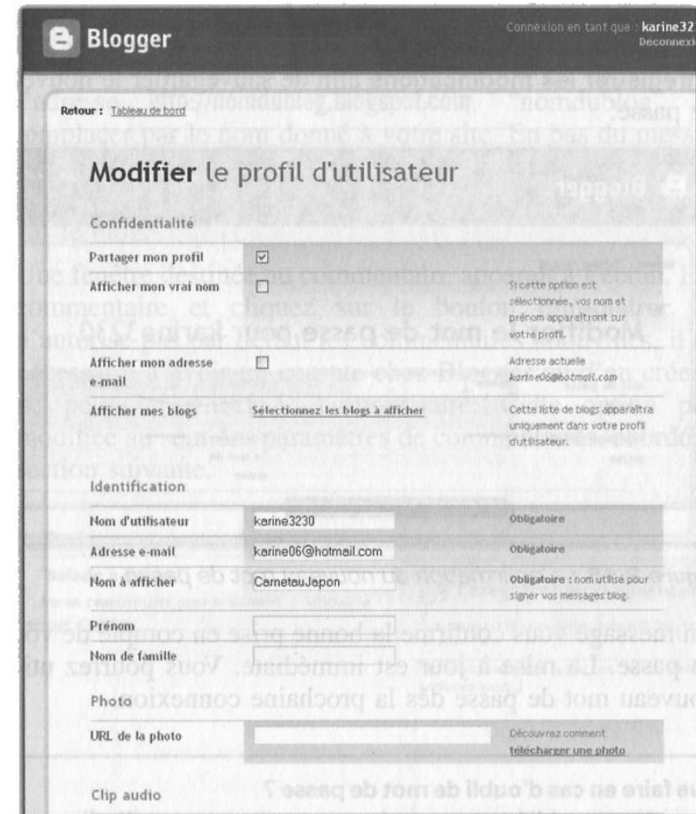


Figure 2.13 : *Édition du profil*

Changer de mot de passe

1 Depuis la page d'accueil du tableau de bord, vous pouvez à tout moment modifier le mot de passe choisi lors de l'inscription. Cliquez pour cela sur le lien *Modifier le mot de passe* situé dans la colonne de droite.

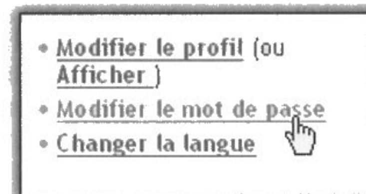


Figure 2.14 : *Modification du mot de passe*

2 Entrez le mot de passe actuel puis le nouveau mot de passe que vous devrez confirmer une deuxième fois. Cliquez sur le bouton **Enregistrer les modifications** afin de sauvegarder le nouveau mot de passe.

Figure 2.15 : Confirmation du nouveau mot de passe

3 Un message vous confirme la bonne prise en compte de votre mot de passe. La mise à jour est immédiate. Vous pourrez utiliser le nouveau mot de passe dès la prochaine connexion.



Que faire en cas d'oubli de mot de passe ?

Si vous avez oublié votre mot de passe ou votre nom d'utilisateur, rendez-vous sur le page d'accueil de Blogger et cliquez sur le lien *Sign in to Blogger* (Connexion à Blogger). Cliquez ensuite sur le point d'interrogation situé à côté du champ *Mot de passe* afin d'accéder à la procédure de récupération. Pour récupérer votre mot de passe, il est indispensable d'avoir entré une adresse email valide lors de la procédure d'inscription.

Gérer les commentaires

La spécificité du blog est la publication immédiate des commentaires laissés par les visiteurs de votre site en réaction à un article publié. Ces commentaires sont classés du plus récent au plus ancien sur chacune des pages.

Insérer un commentaire

1 Ouvrez un navigateur Internet et rendez-vous sur votre blog, à l'adresse **http://nomdublog.blogspot.com**, "nomdublog" étant à remplacer par le nom donné à votre site. En bas du message créé précédemment et publié sur le blog, cliquez sur le lien *0 comments*. Actuellement, aucun commentaire n'a encore été posté sur le blog.

2 Une fenêtre destinée au commentaire apparaît à l'écran. Entrez un commentaire et cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Blogger n'autorise pas par défaut les commentaires anonymes, il est donc nécessaire d'avoir un compte chez Blogger ou d'en créer un afin de pouvoir valider le commentaire. Cette option peut être modifiée au sein des paramètres de commentaires, abordés dans la section suivante.

Figure 2.16 : Ajout d'un commentaire

3 Le commentaire apparaît immédiatement en bas du message. La publication est donc instantanée.

Filtrer les commentaires

1 Afin de connaître à tout moment le suivi des commentaires sur votre site, rendez-vous sur le tableau de bord de votre blog. Si nécessaire, identifiez-vous de nouveau en indiquant votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.

2 Activez l'onglet **Paramètres** et cliquez sur le lien *Commentaires*. Cette section vous permet de gérer les commentaires reçus sur le blog.

3 Si vous souhaitez masquer les commentaires reçus, cochez la case *Masquer*. Les commentaires déjà enregistrés ne seront pas supprimés du tableau de bord mais ne s'afficheront plus sur votre blog.

4 Sélectionnez dans la liste déroulante suivante les personnes autorisées à ajouter les commentaires. Par défaut, il s'agit obligatoirement de personnes possédant un compte chez Blogger. Afin d'ouvrir votre site à un maximum de personnes sans imposer la création de compte chez Blogger, il est conseillé de choisir l'option *Toute personne*.

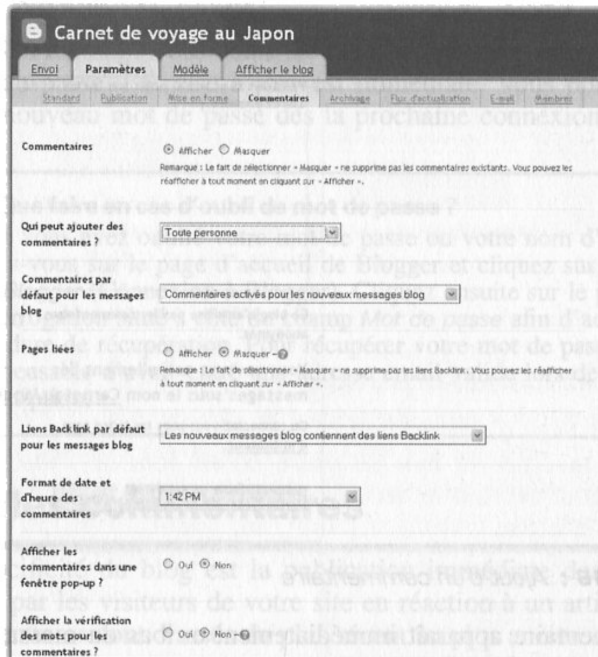


Figure 2.17 : *Édition des commentaires reçus*

5 Les autres options peuvent être conservées par défaut. Si vous souhaitez modérer les commentaires, c'est-à-dire les visualiser avant publication, cochez la case *Oui* à la question *Activer la modération des commentaires*.

6 Afin d'être tenu informé des réactions suscitées par vos messages, un mail peut vous être envoyé à chaque commentaire posté. Entrez votre adresse mail dans le champ *Adresse de notification de commentaires*.

7 Afin d'enregistrer les nouvelles options de gestion de commentaires, cliquez sur le bouton **Enregistrer les paramètres**.



Ne surchargez pas votre messagerie

Si le trafic de votre blog devient trop important, n'oubliez pas de supprimer l'adresse de notification dans les paramètres de commentaire afin de ne pas être envahi par plusieurs dizaines de mail quotidiens.

Personnaliser l'interface graphique

Par défaut, plusieurs modèles graphiques vous sont proposés dans Blogger. Afin de personnaliser ces modèles à votre goût, vous pouvez modifier la feuille de style associée au modèle.

1 Activez l'onglet **Modèle** et cliquez sur le lien *Modifier*. À partir de la liste déroulante *Modifier Blogger NavBar*, vous pouvez déterminer la couleur de la barre de navigation utilisée pour effectuer des recherches au sein de votre blog.

2 La zone de texte située juste en dessous inclut la feuille de style de votre modèle, c'est-à-dire tous les paramètres de mise en forme et de couleur propres à l'interface choisie.

3 Modifier manuellement la feuille de style CSS est une tâche réservée aux utilisateurs expérimentés. Aussi, afin de vous aider dans cette tâche, une petite astuce consiste à sélectionner l'ensemble de la feuille de style, de la balise `<!DOCTYPE html...>` à la balise `</html>` puis à l'intégrer dans un éditeur web qui vous permettra de changer l'apparence du modèle graphique sans rentrer dans le code source.



Pour obtenir davantage d'informations sur l'utlisation de l'éditeur Web Dreamweaver, reportez-vous au chapitre 4, Aller plus loin avec Dreamweaver.

4 Lorsque l'ensemble de la feuille de style est en surbrillance, cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande **Copier** dans le menu contextuel.

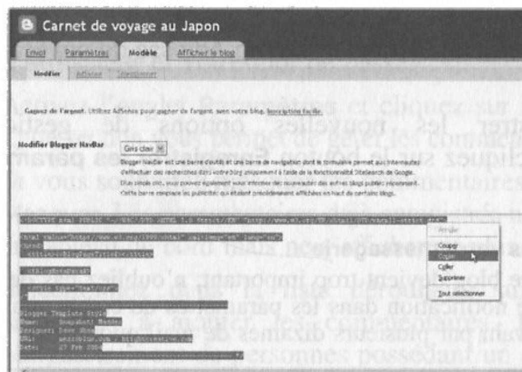


Figure 2.18 : Copie de la feuille de style

5 Ouvrez un éditeur web tel que Dreamweaver et créez un nouveau document HTML. Passez en mode Code source en cliquant sur l'onglet **Fractionner**. Supprimez le code par défaut en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche [Suppr].

6 Remplacez-le par le code de la feuille de style en cliquant du bouton droit et en sélectionnant la commande **Coller**.

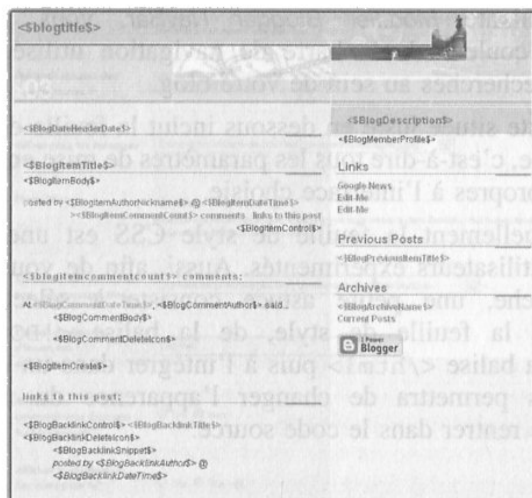


Figure 2.19 : Édition du modèle dans Dreamweaver

7 Votre modèle de page s'affiche dans Dreamweaver. Modifiez styles et couleurs avec la fenêtre **Propriété** et en vous aidant de la fenêtre **Styles** accessible avec le menu **Fenêtres/Styles CSS**. Ne faites pas attention aux éléments insérés entre les balises qui correspondent aux différents intitulés de la feuille de style. Ils seront automatiquement remplacés par le texte de vos articles au sein de Blogger.

8 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, lancez un aperçu dans le navigateur avec la commande **Fichier/Aperçu** et enregistrez le résultat obtenu au format HTML depuis le menu **Fichier/Enregistrer sous**.

9 Sélectionnez de nouveau l'ensemble du code source modifié. Effectuez un **copier/coller** dans le tableau de bord de Blogger, au sein de la zone de texte de l'onglet **Modèle**. Cliquez sur le bouton **Aperçu** afin de vérifier une dernière fois le résultat au sein du navigateur Internet.

10 Pour confirmer votre choix et enregistrer définitivement les modifications, cliquez sur le bouton **Enregistrer les modifications du modèle**.



Changer de modèle

Afin de changer de modèle, activez l'onglet **Modèle** et cliquez sur le lien *Sélectionner*. Vous accéderez à plus d'une vingtaine d'interfaces prêtes à l'emploi pour votre site. Cliquez sur le bouton **Utiliser ce modèle** pour remplacer votre interface actuelle. Attention néanmoins, si vous avez personnalisé la feuille de style de votre précédent modèle, toutes les modifications seront perdues.

2.4. Créer un blog multimédia

Blogger permet la création rapide d'un blog avec images et textes. Mais si vous souhaitez publier du contenu multimédia ou un album photo déjà prêt à l'emploi, vous pouvez faire appel à un autre service gratuit disponible sur le site Over-Blog, qui n'impose pas de bannières publicitaires sur ses sites à condition que des mises à jour régulières y soient effectuées.

Mettre en ligne son blog photo

Contrairement à Blogger, Over-Blog se charge de créer automatiquement des vignettes de vos images. Un clic sur une vignette entraîne l'ouverture de la photo correspondante en taille réelle dans une

nouvelle fenêtre. L'interface, plus riche que dans Blogger, reste néanmoins facile d'accès aux bloggeurs débutants.

De plus, grâce à l'outil de recherche interne à Over-Blog, votre site est référencé automatiquement et il est accessible lors d'une recherche sur la page d'accueil selon de multiples critères : par texte entier, utilisateurs, mots-clés ou centres d'intérêts.

Inscription sur Over-Blog

1 Rendez-vous à l'adresse **www.over-blog.com**. Cliquez sur le bouton *Créez votre blog* afin d'ouvrir un compte.



Figure 2.20 : *Création d'un blog sur Over-Blog*

2 Entrez une adresse mail valide et un mot de passe que vous devrez confirmer pour éviter tout risque d'erreur. Choisissez un nom pour votre blog, une catégorie puis cliquez sur le bouton **Créer mon blog**.

3 L'interface d'administration d'Over-Blog s'affiche à l'écran. Cliquez sur l'icône *Documents* puis *Images & Albums photos*. La première étape consiste à importer les photos situées sur votre ordinateur.

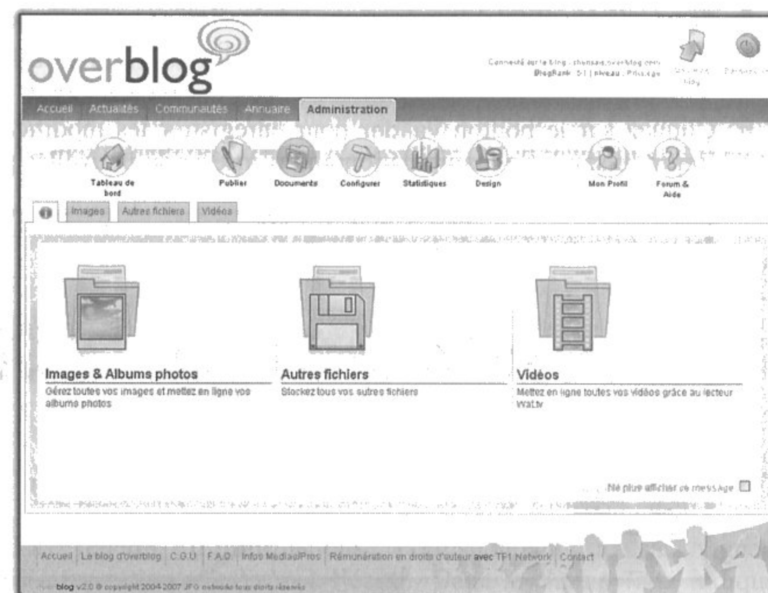


Figure 2.21 : *Création d'un album photo depuis l'interface d'administration d'Over-Blog*

Importer les photos

1 Vous pouvez charger directement une nouvelle image qui se placera à la racine de votre site ou créer un nouveau répertoire dans lequel votre photo sera stockée, pour une meilleure organisation.

2 Insérez un nouveau répertoire en cliquant sur le lien *Créer un répertoire ici*. Dans le champ *Nom du répertoire*, indiquez le titre de votre répertoire puis cliquez sur le bouton **Créer**.

3 Afin de charger une photo au sein du répertoire nouvellement créé, cliquez sur le lien *Ajouter des images ici*. Over-Blog accepte les photos aux formats JPEG, GIF ou PNG d'un poids maximum de 8 Mo.

4 Cliquez sur le bouton **Parcourir** afin de sélectionner votre photo sur votre disque ou sur un support amovible (CD-ROM, clé USB, etc.). Si votre photo n'a pas été préalablement optimisée pour le Web, cochez la case *Optimiser les images*.

5 Si vous avez préalablement optimisé vos images avec un logiciel de retouche photo, décochez cette case afin de ne pas dégrader la qualité de vos images.

6 Cliquez sur le bouton **Valider** pour enregistrer les modifications. Reproduisez cette manipulation afin d'insérer de nouvelles photos

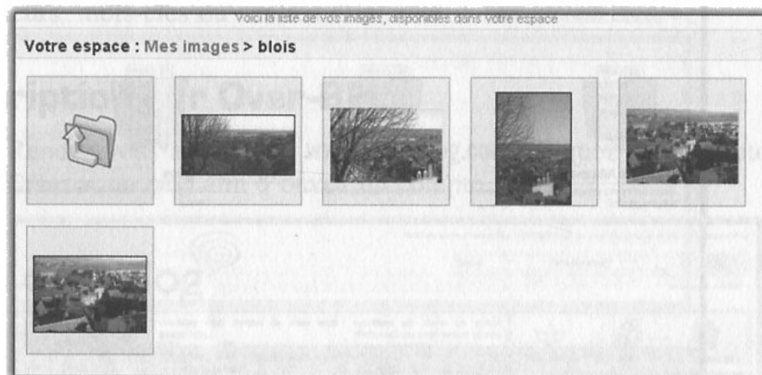


Figure 2.22 : *Insertion d'images dans l'album photo*



Le poids, ennemi de votre blog

Même si l'ADSL s'installe progressivement dans de nombreux foyers, ne proposez pas sur votre page d'accueil des images dont le poids est supérieur à 100 ko. Si vous n'êtes pas familier avec l'optimisation des images, n'oubliez pas de cocher l'option d'optimisation automatique d'Over-Blog.



Pour davantage d'information sur la compression d'images pour le Web, reportez-vous au chapitre 8, ***Optimiser des images pour le Web.***

Ajouter descriptions et légendes

1 Après avoir importé votre photo, celle-ci s'affiche automatiquement sous forme de vignette dans l'interface d'Over-Blog. Trois icônes sont disponibles sous la vignette :

- Le marteau permet de modifier le titre, d'ajouter une description, un nom d'auteur et éventuellement un copyright.

- La loupe sert à visualiser la photo en taille réelle.
- La croix permet de supprimer une photo.

2 Afin de compléter ces informations, cliquez sur l'icône *Modifier les information de l'images* représentée par le marteau afin d'entrer les informations liées à votre photo.

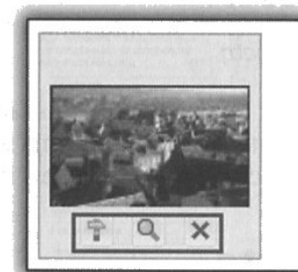


Figure 2.23 : *Ajout d'informations sur la photo*

3 La fenêtre d'informations correspondant à la vignette d'informations s'affiche à l'écran. Dans le champ *Titre*, indiquez un titre pour votre photo. Ce titre se placera sous l'image au sein de l'album photo.

4 Dans la zone de texte *Description*, entrez une courte description de votre image (anecdote, informations de prise de vue, etc.). Entrez si vous le souhaitez le nom de l'auteur et un copyright dans les champs *Auteur* et *Copyright*. Validez sur le bouton OK pour enregistrer les modifications.

Modifier les informations de l'image

Titre : Vue de Blois

Description : Photo prise depuis la Capitainerie

Auteur : K.Warbesson

Copyright :

Annuler Enregistrer

Figure 2.24 : *Édition des informations d'une photo*

5 Si vous passez votre souris sur la vignette précédemment sélectionnée, vous pourrez visualiser le titre et le poids de l'image au sein de l'infobulle qui apparaît.



Figure 2.25 : *Aperçu rapide des informations d'une photo*

6 Reproduisez cette manipulation pour toutes vos photos afin de leur ajouter une légende. Si vous n'entrez aucune information, le nom de l'image sera utilisé par défaut comme légende de l'image.

Mise en place de l'album photo

1 Après avoir importé toutes vos images et leur avoir attribué une légende, activez le lien *Convertir ce répertoire en album* situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre d'importation d'images.

2 Une nouvelle fenêtre apparaît afin de paramétrer la mise en page de l'album photo. Activez le lien *Cliquez ici pour choisir une couverture* afin de définir la photo qui apparaîtra en première page de votre album photo.

3 Remplissez les champs *Titre* et *Description* de l'album photo. Dans les champs *Nombre de colonnes* et *Nombre de photos par page*, conservez la valeur 5 insérée par défaut. Validez en cliquant sur le bouton **Enregistrer**.

4 Après avoir entré toutes les informations nécessaires, un message confirme que votre répertoire a bien été converti en album photo.



Figure 2.26 : *Paramétrage de l'album photo*

Ajout du module Album photos

1 Dernière étape avant la publication de votre album photo, l'ajout de la fonctionnalité Album Photo doit être activée. Cliquez sur l'icône *Configurer* puis sur l'onglet **Mise en page**

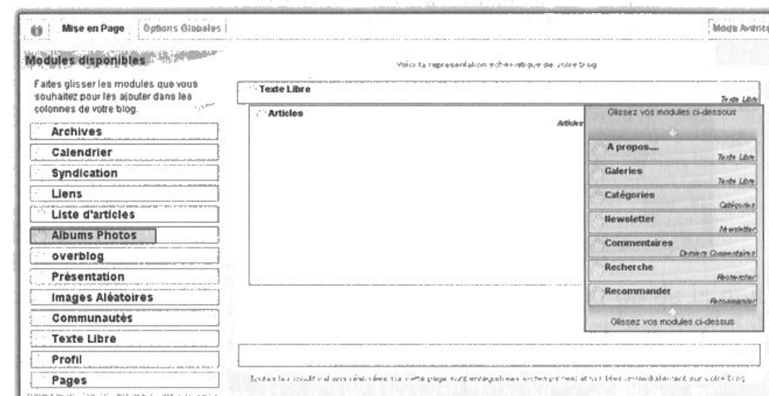


Figure 2.27 : *Ajout du module Album Photos*

2 Dans la section *Modules disponibles*, glissez-déplacez le module `Albums Photos` vers la colonne de votre blog.



Les limites de la version gratuite

La version gratuite d'Over-Blog ne propose pas de noms de domaine. Afin de bénéficier d'options de publications avancées et de votre propre nom de domaine, vous devrez opter pour la version payante, disponible à partir de 50 € par an.

3 Pour visualiser le résultat, cliquez sur le bouton **Voir mon blog** situé en haut à droite de l'interface. Le nom de votre album de photos apparaît dans votre module et ouvre une nouvelle page contenant toutes vos vignettes.

4 Dans la colonne de droite, cliquez sur la couverture afin de visualiser l'album photo. Les vignettes s'affichent à l'écran. Un clic sur une vignette entraîne l'affiche de la photo en taille réelle. Pour passer d'un cliché à l'autre, utilisez les flèches de navigation.

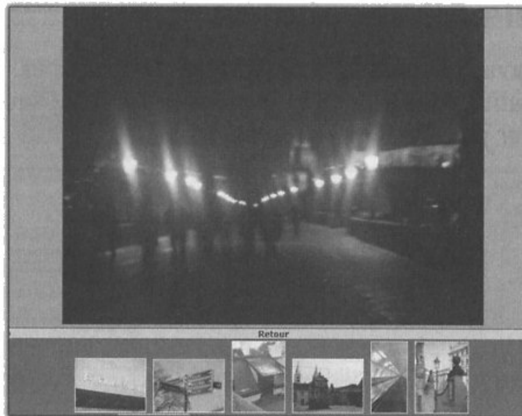


Figure 2.28 : Aperçu d'un album au sein du blog

Personnaliser l'interface

1 Over-Blog propose de multiples modèles d'interface destinés à personnaliser l'apparence de votre blog photo. Afin d'y accéder, revenez dans l'interface d'administration et activez l'icône *Design*.

2 Plus d'une vingtaine d'interfaces sont proposées gratuitement. Un mode avancé permet de personnaliser entièrement votre interface avec une feuille de styles en cliquant sur l'onglet **Mode avancé**.

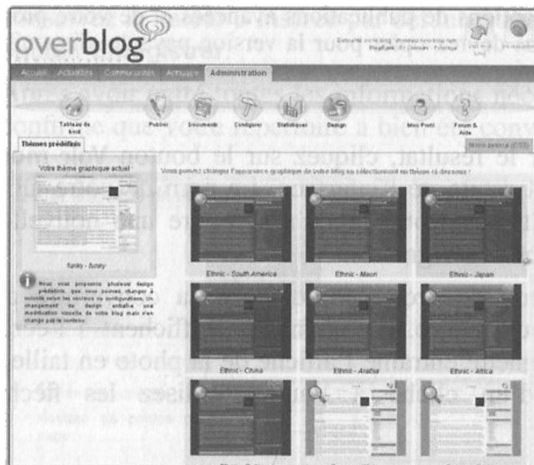


Figure 2.29 : Modèles d'interface d'Over-Blog

3 Pour afficher un nouvel aperçu de votre blog avec l'un des modèles disponible dans l'onglet **Design,** cliquez sur l'icône *Loupe*. Si vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Sélectionner**. Le nouveau modèle s'applique immédiatement à votre blog.

4 En plus de l'interface, vous pouvez modifier la structure de votre blog, constituée par défaut d'une zone principale au sein de laquelle se trouve textes et photos, encadrée par deux colonnes depuis la section de **Mise en page**.

5 Vous pouvez définir la position de vos colonnes en cliquant sur l'image dans la section *Choix de structure*. Cliquez sur la mise en page choisie, celle-ci s'applique immédiatement à votre blog.

2.5. Blogger avec son mobile

Mettre à jour son blog à n'importe quel moment du jour ou de la nuit, à l'aide d'un simple téléphone mobile connecté à Internet, est une réalité grâce aux outils de moblogging.

Certaines plates-formes de blog offrent en option la possibilité de mettre à jour son blog Internet via un mobile grâce à l'envoi d'email ou de MMS (messages courts avec images) mais d'autres services se sont également spécialisés dans ce nouveau phénomène de mode, afin de rendre également accessible votre blog depuis n'importe quel téléphone mobile disposant d'un navigateur WAP capable d'envoyer des MMS et des emails.



Qu'est-ce que le WAP ?

Le WAP (*Wireless Application Protocol*, protocole de communication sans fil) permet aux utilisateurs de téléphone mobile muni d'un navigateur WAP d'accéder à un contenu Internet adapté.

Inscription à Mobitype

La procédure d'inscription est rapide, immédiate et gratuite :

1 Ouvrez votre navigateur Internet et indiquez l'adresse **www.mobitype.com**. Même si cette adresse est également accessible depuis un téléphone mobile, il est plus rapide d'utiliser un ordinateur pour procéder à l'inscription.

2 Sur la page d'accueil, cliquez sur le lien *Créer un compte*. Choisissez un pseudonyme, un mot de le passe et une adresse

email valide puis recopiez les lettres affichées dans l'image afin d'enregistrer votre inscription. Cochez la case *En vous inscrivant, vous acceptez les conditions générales du service Mobitype*, après les avoir lues en cliquant sur le lien. Cliquez sur le bouton **Je m'inscris**.

MOBITYPE
La souscription au Mobitype est gratuite, simple et rapide. Il suffit de choisir votre ps
après l'inscription.
Pseudo :
karine3230
Mot de passe :
E-mail :
karine@hotmail.com
Veuillez saisir ce code dans le champ ci-dessous :
WZPW
wzpw
Je m'inscris!
En vous inscrivant, vous acceptez les conditions générales du service Mobitype.
Retour accueil

Figure 2.30 : *Inscription à Mobitype*

3 Votre compte Mobitype est valide. Vous pouvez créer un nouveau blog ou vous connecter à un blog existant.

Créer son blog mobile sur Mobitype

Mobitype est un service gratuit destiné à créer un blog optimisé pour les téléphones mobiles.

1 Après vous être inscrit sur Mobitype, cliquez sur le lien *Créer un blog*. Choisissez un identifiant pour votre blog.

2 Il est important de choisir un identifiant simple et facile à retenir car il est définitif et ne pourra pas être modifié après l'inscription. Il sera utilisé au sein de l'adresse du blog. Dans cet exemple, l'identifiant est Karine, l'adresse du site sera donc du type **http://karine.mobitype.com.**

3 Après la création du compte, il s'agit maintenant de créer votre premier article. La création d'article se déroule sur le site Mobitype ou via un téléphone mobile. Cliquez sur le lien *Mes blogs : écrire et lire*. Vous pouvez au choix:

- écrire un article (texte) ;
- mettre en ligne une image, un son et/ou une vidéo.

4 Un formulaire apparaît afin de mettre en ligne un texte composé d'un titre et de quelques lignes. Dès que le message est envoyé, le message est publié chez Mobitype. Cochez la case *Autoriser les commentaires* afin que les internautes puissent immédiatement envoyer leurs commentaires.

MOBITYPE
karine7778
Nouvel article
Titre :
Bons plans à Barcelone
Contenu :
Rendez-vous dans le quartier de La Sagrada Familia au café "Latinos" afin de déguster l'une des meilleures sangria de Barcelone.
Autoriser les commentaires
Valider
Comment insérer des balises HTML ?
Annuler

Figure 2.31 : *Insertion d'un article sur le blog mobile*

5 L'envoi d'image, de podcast (son) ou de vidéo s'effectue depuis un ordinateur ou via un téléphone mobile en envoyant un email ou un MMS. Cliquez sur le lien *Ecrire dans ce blog* puis sélectionnez *Mettre en ligne une image, un son et/ou une vidéo.*

6 Une adresse mail personnelle vous est attribuée, du type axxxxxyzzzzzz@post.mobitype.com. Cliquez sur ce lien afin d'ouvrir votre logiciel de messagerie puis insérez en pièce jointe le fichier à publier. Inutile de retoucher les photos avant de les publier sur les blog, elles seront automatiquement redimensionnées par Mobitype afin de s'afficher correctement sur le navigateur WAP du mobile.

7 Vous pouvez changer cette adresse mail en cliquant sur le lien *Changer l'email secret* mais elle restera du même type et donc difficile à retenir. Validez en cliquant sur le bouton **Mettre à jour**.

8 Afin de vous assurer que la publication des médias s'est correctement déroulée, cochez la case *Je veux recevoir une confirmation par mail de la mise à jour de mon blog*.

9 Cliquez sur le lien *Retour au blog* afin de revenir à la page principale. Si vous avez choisi une thématique spécifique pour votre blog, Mobitype vous propose d'ajouter dans votre profil des mots-clés destinés à optimiser votre référencement dans le moteur de recherche Mobitype en cliquant sur le lien *Profil de ce blog* puis *Mettre à jour le profil de ce blog*.

Figure 2.32 : *Ajouter des mots-clés pour un meilleur référencement*

10 Entrez les mots-clés relatifs à votre site dans la zone *MOTS-CLÉS* puis enregistrez les modifications en cliquant sur le bouton **Sauvegarder**. En rentrant ces mots-clés au sein du moteur, les internautes pourront accéder plus facilement à votre blog.



Personnaliser l'habillage de votre blog mobile

Le site Mobitype propose plusieurs interfaces par défaut pour votre blog, accessible en cliquant sur le lien *Habillage de mes blogs*. Treize modèles sont à votre disposition, n'hésitez pas à les tester sur votre téléphone mobile afin de sélectionner le modèle le plus adapté.

Optimiser son blog pour une lecture sur téléphone mobile

Le site Mobitype permet également de rendre compatible un blog créé avec une autre plate-forme tel qu'Over-Blog ou Blogger par exemple.

Néanmoins, n'espérez pas publier sur un blog mobile un album photo ou des vidéos trop volumineuses en raison des débits encore limités pour la plupart des utilisateurs.

1 Rendez-vous sur le site Mobitype à l'adresse **www.mobitype.com** et entrez vos identifiants.

2 Cliquez sur le lien *Mes blogs : écrire et lire* puis sur le lien *Intégrer un autre blog existant*. Afin de vous assurer que votre blog peut être optimisé pour une lecture sur téléphone mobile, cliquez sur le lien *Consulter les marques de blog compatibles*.

3 Entrez l'URL de votre blog, c'est-à-dire son adresse web du type `http://karine.over-blog.com`. Si votre site n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche en rouge sur la page. Cliquez sur le bouton **Suite** afin de poursuivre l'inscription.

4 Mobitype affiche les opérations qui seront accessibles sur votre blog depuis un téléphone mobile (lecture, mise à jour d'articles, gestion de commentaires, etc.).

Figure 2.33 : *Optimiser son blog pour une lecture sur téléphone mobile*

5 Entrez l'identifiant et le mot de passe utilisés pour accéder au blog. Vous pourrez désormais y accéder depuis votre téléphone mobile.

Naviguer sur d'autres blogs depuis votre téléphone mobile

Mobitype ne permet pas uniquement de consulter les blogs créés ou optimisés avec Mobitype, mais aussi ceux publiés ailleurs sur le web, à condition qu'ils soient dotés d'un fil RSS.



Fil RSS

Un fil RSS (*Really Simple Syndication*, souscription vraiment simple en français) est un format de syndication de contenu web. Ce système de fil



DEFINITION

RSS permet de consulter les mises à jour d'un site et les dernières informations sans visiter le site.

1 Depuis votre téléphone mobile, rendez-vous sur la page d'accueil de Mobitype puis cliquez sur le lien *Top*. Cette rubrique vous permet de consulter les blogs récemment mis à jour, les plus lus au cours des dernières 24 heures ou de la semaine ainsi que les mots-clés les plus populaires auprès des internautes.

2 Si vous souhaitez effectuer une recherche sur un thème précis, un clic sur la rubrique *Trouver un blog* lance une recherche à partir d'un mot-clé ou d'une adresse web si vous la connaissez.

3 Vous pouvez également être alerté en cas de mise à jour sur un blog et accéder rapidement à vos blogs préférés, en les enregistrant en tant que favoris en cliquant sur le lien *Ajouter aux favoris* accessible lors de la navigation depuis votre mobile.

2.6. Référencer son blog

Afin de vous faire connaître parmi les milliers de blogs publiés régulièrement, des annuaires dédiés spécialement au blog ont vu le jour.

L'inscription est gratuite. Afin d'être retenu, votre site doit proposer un contenu pertinent et régulièrement mis à jour, idéalement quotidiennement.

Inscription dans un annuaire francophone

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **www.blogolist.com**, annuaire consacré exclusivement aux blogs francophones.

2 Cliquez sur le lien *Ajouter un blog* afin de proposer votre blog. Un administrateur vérifiera l'adresse de votre blog et son contenu afin de s'assurer que le blog mérite d'être référencé (voir Figure 2.34).

3 La prise en compte de l'inscription prend généralement quelques jours, voire quelques semaines. Un mail vous sera envoyé afin de vous avertir du référencement au sein de l'annuaire.

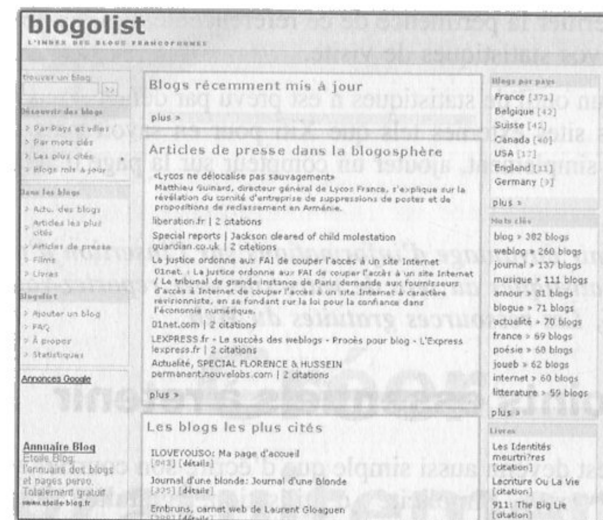


Figure 2.34 : *Blogolist, annuaire de blog francophone*

Inscription dans un annuaire mondial

1 Bien qu'international, Blogwise (**www.blogwise.com**) a l'avantage de proposer un référencement par pays, ce qui vous garantit une certaine visibilité, même si votre blog est écrit exclusivement en français. De la même façon, n'hésitez pas à consulter les annuaires belges, suisses, québécois, même si une version anglaise de votre blog constituera indéniablement un atout supplémentaire.

2 Pour soumettre votre blog sur Blogwise, cliquez sur le lien *Click here to submit your blog* (soumettre votre blog). Indiquez simplement l'adresse de votre site dans la zone *URL* et validez par le bouton **Go**.

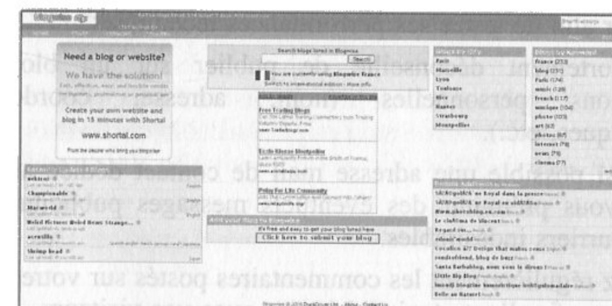


Figure 2.35 : *Blogwise, annuaire mondial de blog*

3 Afin de vérifier la pertinence de ce référencement, n'hésitez pas à consulter vos statistiques de visite.

Sur Blogger, aucun outil de statistiques n'est prévu par défaut. Vous pouvez faire appel à des sites externes tels que Xiti pour en savoir plus sur vos visiteurs ou plus simplement, ajouter un compteur sur la page d'accueil.



*Pour obtenir davantage d'informations sur l'insertion d'un outil de statistiques au sein de votre site web, reportez-vous au chapitre 5, **Les ressources gratuites du Web**.*

2.7. Les points essentiels à retenir

Créer son blog est devenu aussi simple que d'écrire son courrier avec un traitement de texte. Simplicité d'utilisation, gratuité, interfaces d'administration accessibles à tous. Cependant, avant de vous lancer dans l'aventure du blog, n'oubliez pas de vérifier les points suivants :

- Afin de réussir votre blog, des mises à jour hebdomadaires, idéalement quotidiennes sont indispensables. Rien de plus rébarbatif pour l'internaute que d'arriver sur une page d'accueil dont la date de la dernière mise à jour remonte à quelques semaines, pire quelques mois.
- Si vous êtes familier de la langue de Shakespeare, n'hésitez pas à proposer une traduction de votre blog, même partielle, pour une visibilité dans les annuaires internationaux.
- Les plates-formes de blog sont malheureusement souvent victimes de leurs succès. À certaines heures de la journée, des pics d'audience peuvent entraver la lecture de votre blog avec des connexions ralenties. Avant de choisir une plate-forme de blog, n'hésitez pas à consulter quelques-uns des sites créés avec cet hébergeur afin de tester ses performances techniques.
- Il est fortement déconseillé de publier sur un blog des informations personnelles (nom, adresse, coordonnées téléphoniques, etc.).
- Utilisez si possible une adresse mail de contact dédiée au blog afin de vous prémunir des éventuels messages publicitaires et autres courriers indésirables.
- Consultez régulièrement les commentaires postés sur votre site et répondez-y afin d'entretenir l'échange avec vos visiteurs.

Chapitre 3

Créer gratuitement son premier site web

Vous débutez en HTML mais vous aimeriez pourtant avoir, vous aussi, votre page personnelle sur le Web ? Rien de plus simple avec Cariboost Free Edition, un éditeur web entièrement gratuit en français qui possède des modèles de sites prêts à l'emploi pour se familiariser avec la création de site web.

La version gratuite proposée sur le site de l'éditeur permet de créer jusqu'à trois sites web de huit pages avec albums photo illimités. Elle offre même l'intégration de menus dynamiques au sein de vos pages. Un outil de gestion intégré se charge des mises à jour avec votre serveur web.

Afin de vous familiariser avec les multiples fonctionnalités de ce logiciel, vous découvrirez dans ce chapitre comment créer un CV en ligne et partager vos photos de vacances au sein d'un carnet de voyage.

3.1. Télécharger et installer Cariboost

L'objectif de la version gratuite du logiciel Cariboost n'est pas de créer un site de e-commerce de dernière génération. Cette version comprend des fonctions basiques et présente l'avantage d'une prise en main très rapide.

Insertion d'images, de liens, de listes à puces, de textes, de formulaires, tout y est, et même des fonctions plus avancées pour insérer un menu dynamique ou créer un album photo évolué.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat, il ne reste plus qu'à publier votre page sur le Web grâce à un logiciel FTP intégré très simple d'utilisation qui vous permet d'envoyer vos pages en ligne afin d'admirer le résultat en quelques clics.

Procédez ainsi :

1 Afin de télécharger la version gratuite de Cariboost, rendez-vous à l'adresse **www.cariboost.fr**. Sur la page d'accueil, cliquez sur le lien *télécharger* puis choisissez la version à installer : *Mac* ou *PC*.



Figure 3.1 : *Cariboost est téléchargeable gratuitement sur le site web*



Version gratuite ou payante ?

La version gratuite du logiciel Cariboost permet de publier son site web et un album photo en contrepartie de publicité. Aujourd'hui, la version 2.0 est proposée en version Premium au prix de 49 € pour un usage personnel et de 89 € pour un usage professionnel.

2 La dernière version ne pèse que 5,6 Mo. Son téléchargement avec une connexion haut débit prend moins d'une minute. Double-cliquez sur l'exécutable afin de lancer l'installation et choisissez *Français* dans la liste déroulante *Langue*. Validez par un clic sur le bouton OK.

3 L'assistant d'installation s'affiche à l'écran. Cliquez sur le bouton **Suivant** puis choisissez l'emplacement du programme au sein du menu **Démarrer**.

4 Par défaut, le programme se situe dans *C:\\Program Files\Intuitsphere\ Cariboost Free Edition*. Lorsque l'installation est terminée, cochez la case *Exécuter Cariboost Free Edition v1* puis cliquez sur le bouton **Terminer**.



Figure 3.2 : *L'assistant d'installation de Cariboost*

5 Lancez l'application en double-cliquant sur le raccourci automatiquement installé sur votre Bureau. Lors de la première ouverture de Cariboost, le logiciel vous invite à créer un nouvel utilisateur.

6 Cliquez sur le bouton **Créer un nouvel espace web**. Indiquez votre nom puis validez par un clic sur le bouton OK. Lors de l'ouverture du logiciel, tous les éléments créés dans cet espace web seront automatiquement affichés dans la page d'accueil.



Figure 3.3 : *Enregistrement d'un utilisateur*

3.2. Publier son CV sur Internet

Cariboost offre plus d'une dizaine de modèles prêts à l'emploi réservés aux usages les plus courants : site professionnel, album photo, CV en ligne, etc.

Cette section est consacrée à la création d'un CV en ligne. Ce site ne comprend qu'une page. Vous pourrez manipuler l'interface afin de modifier et mettre en forme du texte.

1 Dans la boîte de dialogue **Nouveau site web**, cliquez sur l'onglet **Sites web d'exemples**. Plusieurs modèles de site sont à votre disposition pour démarrer avec Cariboost.

2 Cliquez dans le dossier *Curriculum Vitae* et sélectionnez *CV 3*. Validez par un clic sur le bouton OK. Comme son nom l'indique, ce modèle va vous permettre de publier un modèle de CV simple.

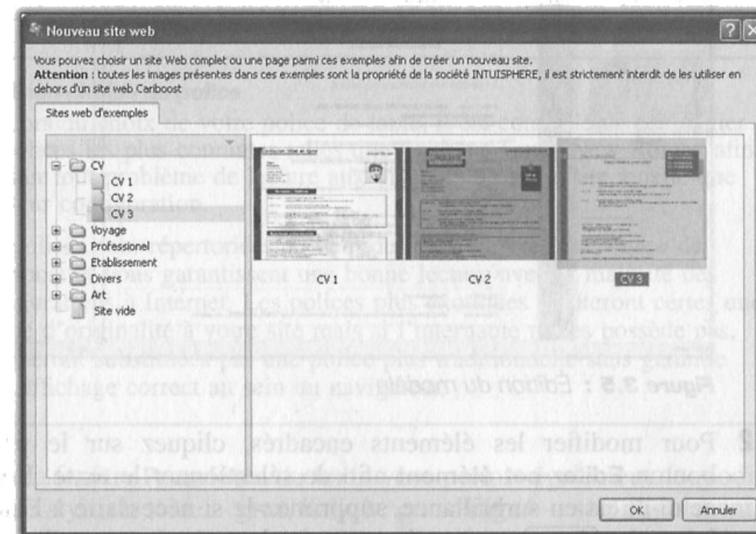


Figure 3.4 : *Choix d'un modèle*

Modifier et ajouter du texte

La mise en forme de texte est un critère primordial dans la réussite de votre page web. Optez pour des présentations aérées et exhaustives afin

de faciliter la lecture sur Internet. Évitez les textes trop longs (une à deux pages écran maximum) afin de rendre votre site agréable à parcourir.

1 Tous les éléments présents au sein du modèle sont personnalisables. Par défaut, la page est divisée en plusieurs modules matérialisés par des pointillés. En cliquant sur le module à modifier, un encadrement bleu s'affiche à l'écran et quatre boutons de modification apparaissent à droite de l'encadré.

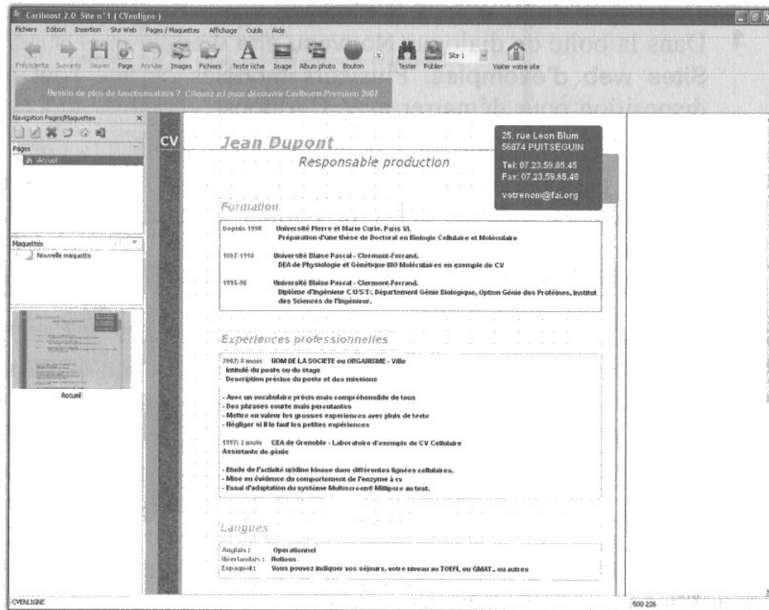


Figure 3.5 : Édition du modèle

2 Pour modifier les éléments encadrés, cliquez sur le premier bouton **Editer cet élément** afin de sélectionner le texte. Lorsque celui-ci est en surbrillance, supprimez-le si nécessaire à l'aide de la touche Suppr ou remplacez-le par le texte de votre choix.

ASTUCE

Suppression rapide

Pour supprimer rapidement un module, cliquez sur l'icône *Effacer cet élément* matérialisée par une croix rouge et située à droite du cadre sélectionné.

3 Pour modifier des propriétés de texte telles que police, style de caractères, taille ou couleur, utilisez la fenêtre **Propriétés du texte**.

4 Pour éditer les propriétés d'un élément, sélectionnez le texte à éditer avec la souris puis cliquez sur la police choisie dans la liste déroulante *Police*.

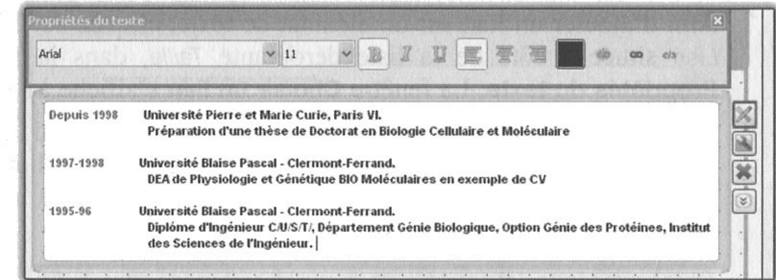


Figure 3.6 : La fenêtre Propriétés de texte

REMARQUE

Bien choisir sa police

Lors du choix de votre police de texte, il est conseillé de privilégier les polices les plus courantes telles que Arial ou Times New Roman afin d'éviter tout problème de lecture aux visiteurs de votre site, quelle que soit leur configuration.

Ces polices sont répertoriées en haut de la liste déroulante *Police* de Cariboost et vous garantissent une bonne lecture avec la majorité des configurations à Internet. Les polices plus exotiques ajouteront certes une touche d'originalité à votre site mais si l'internaute ne les possède pas, elles seront substituées par une police plus traditionnelle sans garantie d'un affichage correct au sein du navigateur.

5 La fenêtre **Propriétés du texte** vous permet également de modifier le style de texte – gras, italique ou souligné –, son alignement, sa taille et sa couleur. Afin d'appliquer un nouveau style à une portion de texte, sélectionnez-le préalablement avec la souris puis choisissez l'option appropriée.

6 Si vous souhaitez ajouter un module de texte au modèle par défaut, cliquez sur l'icône *Texte* de la barre d'outils principale.

7 Déplacez le nouveau module de texte à l'emplacement choisi en maintenant le bouton de la souris enfoncé et double-cliquez à l'intérieur afin d'insérer votre texte. Appliquez une mise en forme en cliquant sur l'icône *Éditer cet élément*.

Ajouter des liens hypertextes

Afin de naviguer facilement d'une page à l'autre, il est recommandé d'insérer de nombreux liens hypertextes au sein de vos pages. Cariboost se charge de leur création très rapidement depuis la fenêtre **Propriétés du texte**.

1 Afin d'ajouter un lien sur un élément de texte, cliquez sur l'icône *Lien* située à côté de la liste déroulante *Taille*, dans la fenêtre **Propriétés du texte.** La fenêtre **Choisir un lien** s'affiche à l'écran.

2 Dans la première liste déroulante, sélectionnez le type de lien à insérer. Cariboost vous permet d'insérer facilement un lien vers une page de votre site web, une adresse Internet ou une adresse email. Choisissez l'option *Lien vers une adresse Internet*.

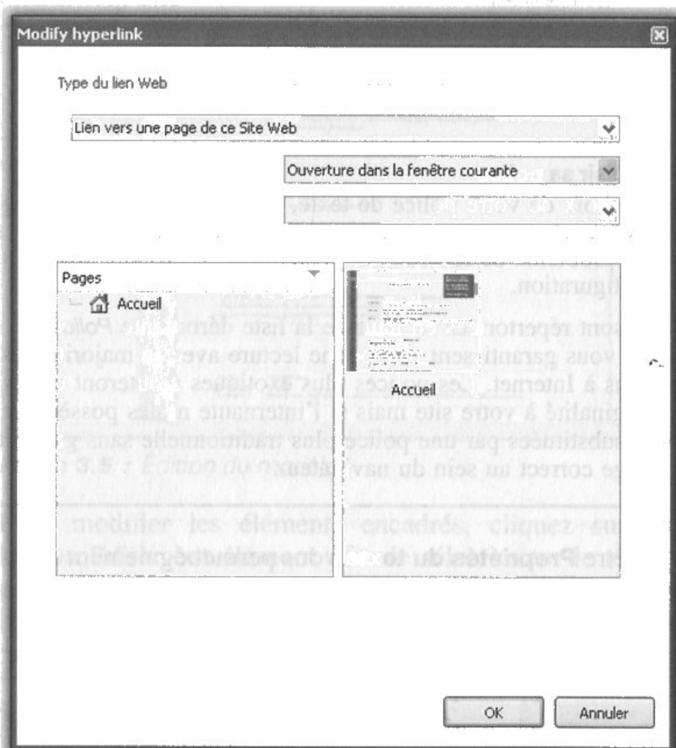


Figure 3.7 : *Ajout d'un lien hypertexte*

3 Dans la liste déroulante suivante, indiquez dans quelle fenêtre le lien à insérer doit s'ouvrir. Vous pouvez opter pour une ouverture dans la même fenêtre ou dans une fenêtre externe. Choisissez cette seconde option puis indiquez l'adresse Internet de la page à ouvrir, sans oublier la mention *http://*. Dans le cas d'un CV, vous pouvez insérer un lien vers le site de votre entreprise ou de votre école, par exemple. Validez par un clic sur le bouton OK.

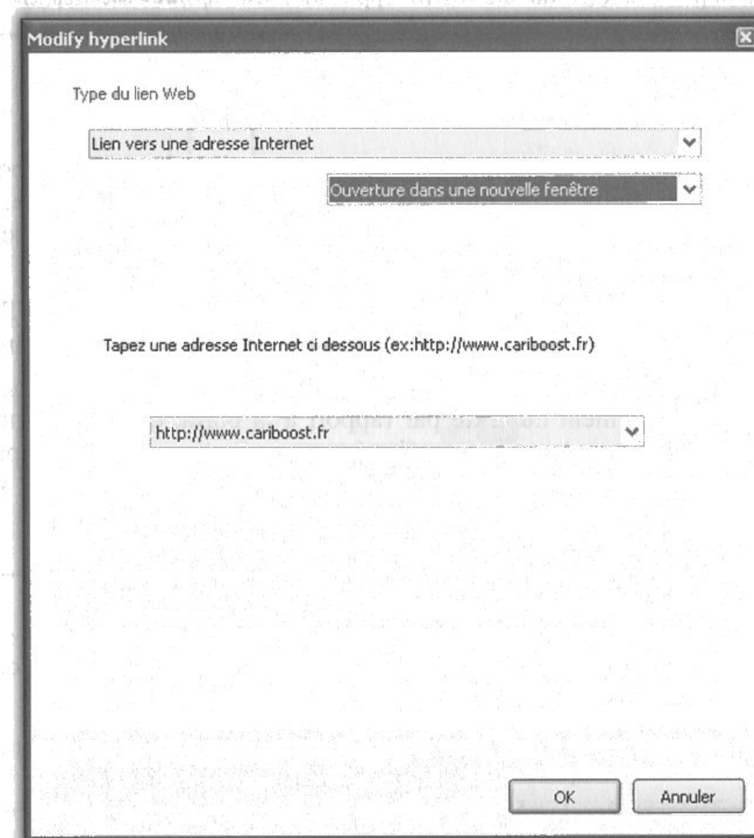


Figure 3.8 : *Insertion d'un lien vers une page web*

4 Votre lien est automatiquement créé. Par défaut, le mot ou groupe de mots correspondant à un lien hypertexte est de couleur bleu et souligné. Afin de modifier ces paramètres par défaut, sélectionnez le lien avec la souris puis modifiez son aspect à l'aide de la fenêtre **Propriétés du texte**.



Le lien hypertexte

Un lien hypertexte est un mot ou une phrase qui permet, lorsque vous cliquez dessus, de naviguer vers une autre page web, une adresse mail,



un fichier à télécharger, etc. Toute adresse Internet commence systématiquement par http://, suivi de l'adresse Internet ou du nom de domaine précédé de la mention www (pour *World Wide Web*). Par exemple, l'adresse du site Micro Application est **http://www.microapp.com**.

Ajouter une bordure

Afin de mettre en exergue un élément important de votre CV, la bordure s'avère un élément de mise en page à la fois discret efficace. Pour ajouter une bordure au sein de Cariboost, vous devez faire appel à la fenêtre **Propriétés**.

1 Sélectionnez le module à modifier puis cliquez sur l'icône *Propriétés*, située en deuxième position à droite de l'encadré.

2 Au sein de l'onglet **Général**, il est possible de modifier l'espacement du texte par rapport à la bordure de votre module. Par défaut, la marge appliquée est de *5 pixels* mais vous pouvez rapprocher ou éloigner le texte en sélectionnant une valeur respectivement inférieure ou supérieure.



Effets spéciaux et compatibilité

La fenêtre **Propriétés** propose au sein de l'onglet **Général** un effet destiné à faire défiler du texte. En cochant cette case, le texte sélectionné défilera horizontalement et de gauche à droite. Cet effet sera visible uniquement au sein des navigateurs de dernière génération tels qu'Internet Explorer 5 et plus. Dans les navigateurs plus anciens, votre texte restera statique.

3 Afin d'ajouter une bordure au module sélectionné, cliquez sur l'onglet **Propriétés d'arrière-plan**. Dans la liste déroulante *Epaisseur de bordure*, choisissez une valeur en pixels de *1 à 45*. Plus la valeur est importante, plus la bordure sera épaisse.

4 Pour choisir une couleur de bordure, cliquez sur le rectangle de couleur situé à droite du champ *Bordure*. Choisissez la teinte de votre choix à l'aide de la pipette.

5 Le champ *Coin* permet de définir un angle d'arrondi à votre bordure et le champ *Taille du flou* donne un effet de flou plus ou moins important à votre cadre selon l'option sélectionnée.

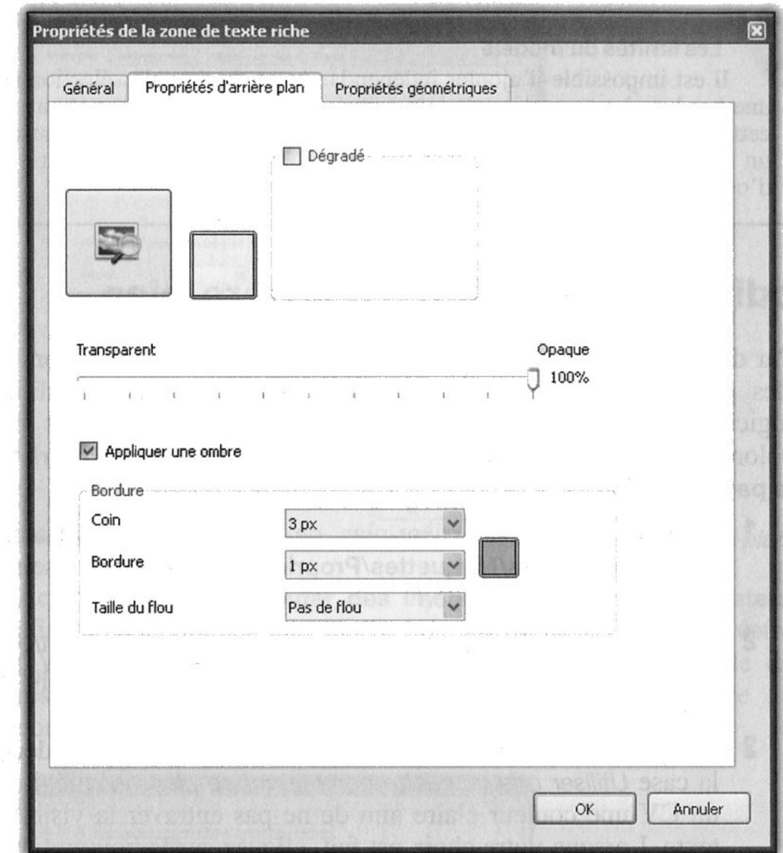


Figure 3.9 : *Propriétés de bordure*

6 Validez par un clic sur le bouton OK. La bordure s'affiche à l'écran.

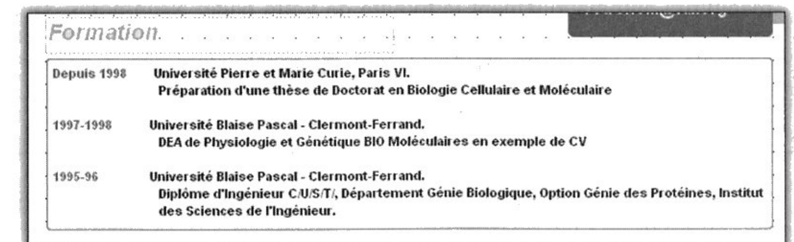


Figure 3.10 : *Ajout d'une bordure*



Les limites du modèle

Il est impossible d'ajouter indépendamment du module sélectionné une bordure à une portion de texte située à l'intérieur. Pour contourner cette limite, vous devez placer l'élément à encadrer par une bordure dans un nouveau module, en cliquant sur l'icône *Texte* située dans la barre d'outils principale.

Modifier les propriétés d'arrière-plan

Par défaut, le modèle de CV de Cariboost est composé d'un fond blanc (les pointillés sont visibles uniquement dans l'interface d'édition du logiciel). Si vous souhaitez ajouter une image d'arrière-plan et un fond coloré, vous devez faire appel aux fenêtres **Propriétés** et **Propriétés de la page**.

1. Afin de modifier l'arrière-plan de votre page, sélectionnez la commande **Pages/Maquettes/Propriétés de la page** au sein de la barre d'outils principale.
2. Dans l'onglet **Arrière-plan**, choisissez une couleur et/ou une image d'arrière-plan. Par défaut, l'arrière-plan de la maquette est utilisé.
3. Si vous préférez opter pour une couleur d'arrière-plan, décochez la case *Utiliser une maquette comme arrière-plan*. Privilégiez pour un CV une couleur claire afin de ne pas entraver la visibilité du texte. Lorsque votre choix est fait, cliquez sur le bouton OK (voir Figure 3.11).



Fond coloré et arrière-plan

Si vous choisissez d'utiliser une image d'arrière-plan, celle-ci recouvrira automatiquement la totalité de votre page. Néanmoins, si le visiteur possède une résolution supérieure à la taille de votre page (par exemple si la résolution est de 1 024 * 768 pixels alors que la page ne mesure que 700 pixels de large), la couleur choisie s'appliquera automatiquement à l'espace vacant.

4. Si vous souhaitez utiliser une image d'arrière-plan personnalisée, cliquez sur l'icône de sélection d'image.

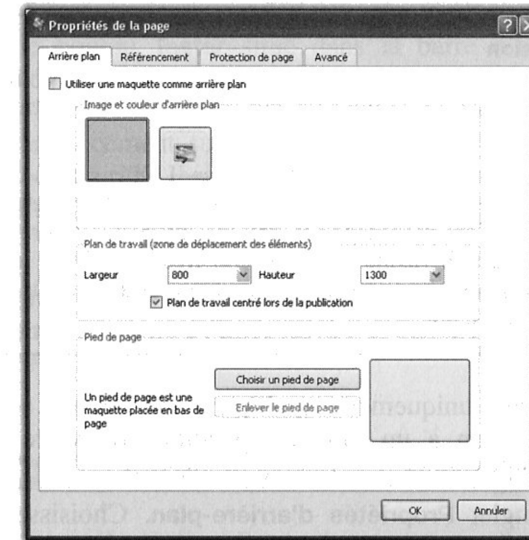


Figure 3.11 : *Sélection d'une image d'arrière-plan*

5. Activez le bouton **Ajouter des images depuis votre ordinateur** afin de sélectionner une image en tant qu'arrière-plan de votre CV. Celle-ci sera enregistrée au sein de votre bibliothèque de ressources afin de rester facilement accessible lors de la construction de votre projet.

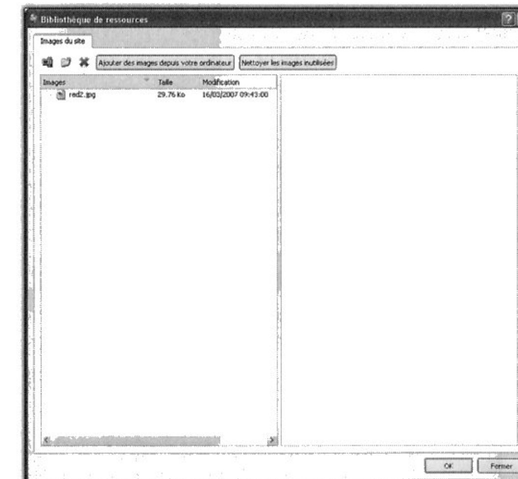


Figure 3.12 : *Modification des propriétés de la page*



Pensez à l'impression

Lors de la réalisation d'une page Internet, pensez toujours à la cible visée. Un CV est susceptible d'être imprimé par un recruteur potentiel. Aussi, préférez la lisibilité du texte à l'originalité.

Évitez ainsi d'utiliser un fond noir avec un texte blanc. En cas d'impression de votre page, si l'internaute n'a pas désactivé la prise en compte de la couleur d'arrière-plan dans ses options Internet, l'impression de votre CV avec un fond noir risque de lui revenir très cher. Dans le cas contraire, si cette fonction est désactivée, un texte blanc imprimé sur une feuille blanche sera alors illisible.

6 Si vous souhaitez uniquement appliquer une image ou une couleur d'arrière-plan à un module spécifique de votre page, sélectionnez-le puis cliquez sur l'icône *Propriétés*.

7 Cliquez sur l'onglet **Propriétés d'arrière-plan**. Choisissez une image ou une couleur d'arrière-plan qui s'appliquera uniquement à la zone sélectionnée.

8 La réglette *Transparence* permet de définir un niveau de transparence pour votre arrière-plan afin de mieux mettre le texte en valeur. Déplacez la réglette puis validez avec le bouton OK afin de visualiser un aperçu du résultat obtenu.

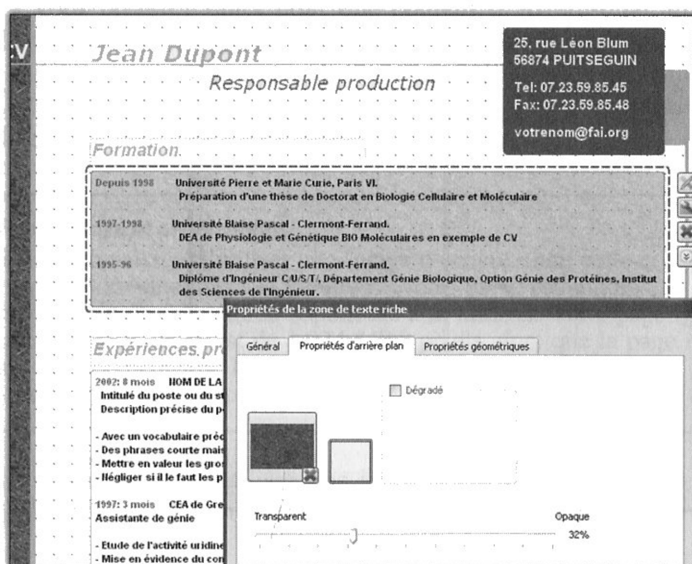


Figure 3.13 : Propriétés d'arrière-plan d'un paragraphe

9 Testez votre page web dans un navigateur Internet en cliquant sur le bouton **Tester** situé dans la barre d'outils principale. Si le résultat vous convient, sauvegardez votre page avec la commande **Fichiers/Créer une sauvegarde de votre site**. Choisissez un emplacement sur votre disque dur et validez par un clic sur le bouton OK. Il ne reste plus qu'à transférer votre CV en ligne afin de le partager avec les internautes.



*Pour passer directement à l'étape de publication, rendez-vous dans la section **Sauvegarder et publier votre projet** au sein de ce chapitre.*

3.3. Créer un carnet de voyage en ligne

Si vous avez la chance de posséder un appareil photo numérique, vous souhaiterez certainement partager vos plus belles œuvres avec vos proches, sans nécessairement passer par l'étape d'impression.

Grâce au carnet de voyage en ligne, il devient inutile d'envoyer par mails des photos qui risquent de surcharger les boîtes aux lettres de vos correspondants ou de graver un CD-ROM pour chaque membre de la famille.

Tous pourront profiter de votre récit et de vos photographies en un clic de souris. Cariboost possède un modèle de site, composé par défaut de deux pages que vous allez pouvoir enrichir d'un album photo.

1 Afin de créer un carnet de voyage, nous allons faire appel à un modèle de site. Sélectionnez la commande **Fichiers/Nouveau site**. Dans la fenêtre **Nouveau site web**, cliquez sur l'onglet **Sites web d'exemples**.

2 Cliquez sur le dossier *Voyages* puis sur le site *Voyages 1*. Un aperçu du modèle s'affiche à l'écran. Validez par un clic sur le bouton OK.

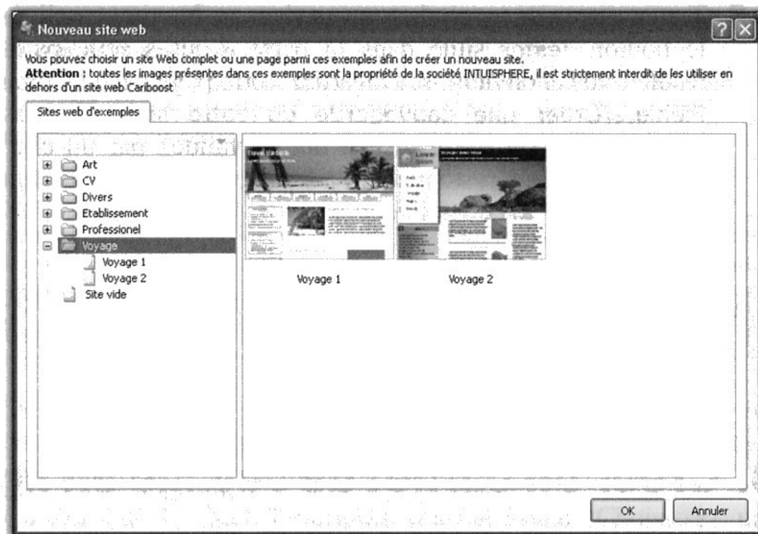


Figure 3.14 : *Sélection du modèle de site Carnet de voyage*

Organiser l'arborescence de son site

Lorsqu'un site web comprend plusieurs pages, il est très important de les organiser efficacement afin de visualiser rapidement la structure de votre site. Cariboost intègre pour chaque site un tableau de bord virtuel destiné à vous aider dans la construction de l'arborescence de votre site.

1 Le modèle de site `Voyages1` comprend deux pages, une page d'accueil et une page intérieure ainsi que trois maquettes dont nous expliciterons les fonctions dans la section suivante. Ces éléments sont visibles dans le tableau de bord virtuel, situés dans la colonne à gauche de la zone principale.

2 Pour une meilleure organisation, il est conseillé de donner des noms courts et explicites à chacune de vos pages. Sélectionnez la page `page 2` dans le dossier *Pages du site* puis cliquez du bouton droit et choisissez la commande **Renommer** dans le menu contextuel. Appuyez sur la touche [Suppr] afin d'effacer le nom actuel puis écrivez `Voyage`. Cette page contiendra le récit du voyage.

3 Il est nécessaire d'ajouter une nouvelle page dans laquelle les photos du voyage seront placées. Cliquez sur l'icône *Ajouter une nouvelle page*. La fenêtre **Insertion d'une page dans votre site** apparaît à l'écran. Sélectionnez *Page vide* puis cliquez sur le bouton OK.

4 Par défaut, votre nouvelle page est appelée `Nouvelle page (2)`. Renommez-la en `Album Photo`. Pour le moment, cette page est constituée uniquement d'un fond blanc.

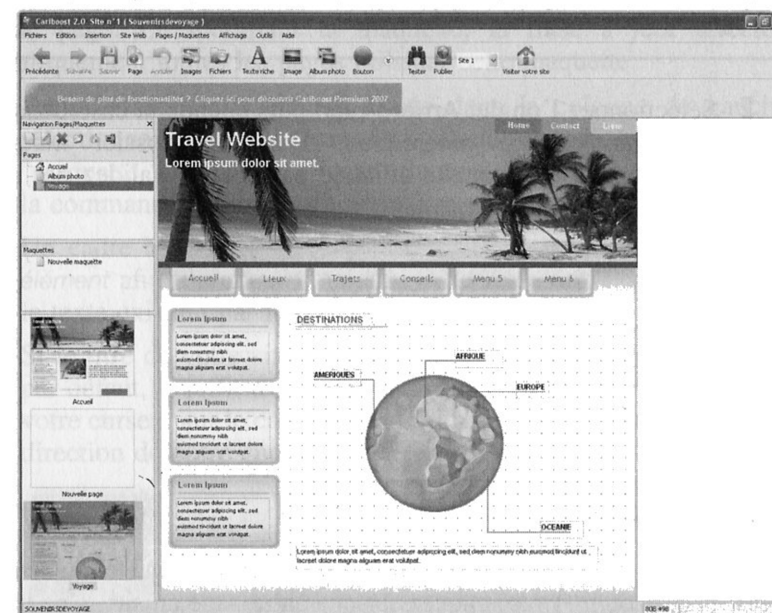


Figure 3.15 : *Affichage du site Carnet de voyage*

Ajouter une maquette

Afin que votre nouvelle page s'insère parfaitement dans votre site web, il est nécessaire de lui appliquer la même maquette qu'aux autres pages du site web.

1 Au sein du tableau de bord virtuel, sélectionnez la page `Album Photo`. Activez la commande **Pages/Maquettes/Propriétés de la page**.



Maquette

Lorsque des éléments récurrents doivent être insérés au sein de plusieurs pages d'un site web tels que logo, titre, copyright, il est conseillé d'en faire une maquette au sein de Cariboost. Ils seront insérés en tant que fond de page.



Principal avantage, en cas de mise à jour des informations contenues dans votre maquette, les modifications se répercutent automatiquement dans toutes les pages de votre site web au sein desquelles cette maquette a été insérée.

2 Sélectionnez l'onglet **Arrière-plan** puis cochez la case *Utiliser une maquette comme arrière-plan*. Dans le dossier *Maquettes*, sélectionnez la maquette affichée par défaut. Validez par un clic sur le bouton OK.

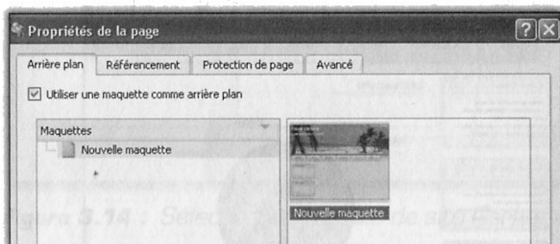


Figure 3.16 : *Ajout d'une maquette à une page vierge*

3 Afin d'enregistrer l'utilisation de la nouvelle maquette au sein de la page *Album Photo*, cliquez sur une autre page du site. Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à la page. Cliquez sur le bouton **Oui**. La mise à jour apparaît dans le tableau de bord virtuel.

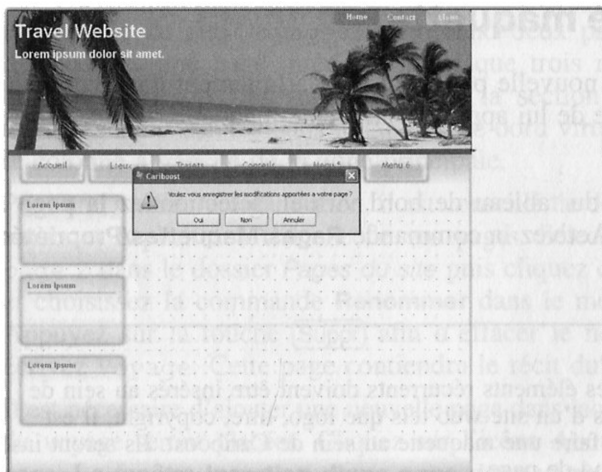


Figure 3.17 : *Boîte de dialogue d'enregistrement*

Modifier une maquette

Le modèle de site utilisé pour la création du carnet de voyage est constitué de plusieurs éléments tels que fond de page, en-tête de page et pied de page. En modifiant la maquette, la mise à jour affectera automatiquement toutes les pages utilisant cette maquette.

1 Dans la section *Maquettes* située dans la colonne de gauche, sélectionnez *Nouvelle maquette*. Renommez-la, par exemple, "maquette_accueil" en cliquant du bouton droit et en choisissant la commande **Renommer**.

2 Un cadre bleu apparaît à l'écran. Cliquez sur l'icône *Editer cet élément* afin d'afficher la fenêtre **Propriétés du texte**. Remplacez le texte existant par le titre de votre site.

3 Si le titre de votre site est trop long pour s'insérer dans le cadre par défaut, il suffit d'agrandir l'espace octroyé au titre en plaçant votre curseur sur le cadre bleu puis en déplaçant le curseur dans la direction de votre choix.



Figure 3.18 : *Modification du titre*

4 Il est également nécessaire de modifier les boutons de la maquette. Cliquez sur le bouton afin que celui-ci soit encadré de bleu puis double-cliquez. La fenêtre de propriétés de boutons offre de nombreuses options afin d'ajouter effets spéciaux, effets de rollovers et liens (voir Figure 3.19).

5 Sélectionnez la page *Accueil* depuis le tableau de bord virtuel. La mise à jour a automatiquement été répercutée sur cette page mais aussi sur la page *Album Photo* créée précédemment et faisant appel à la même maquette.

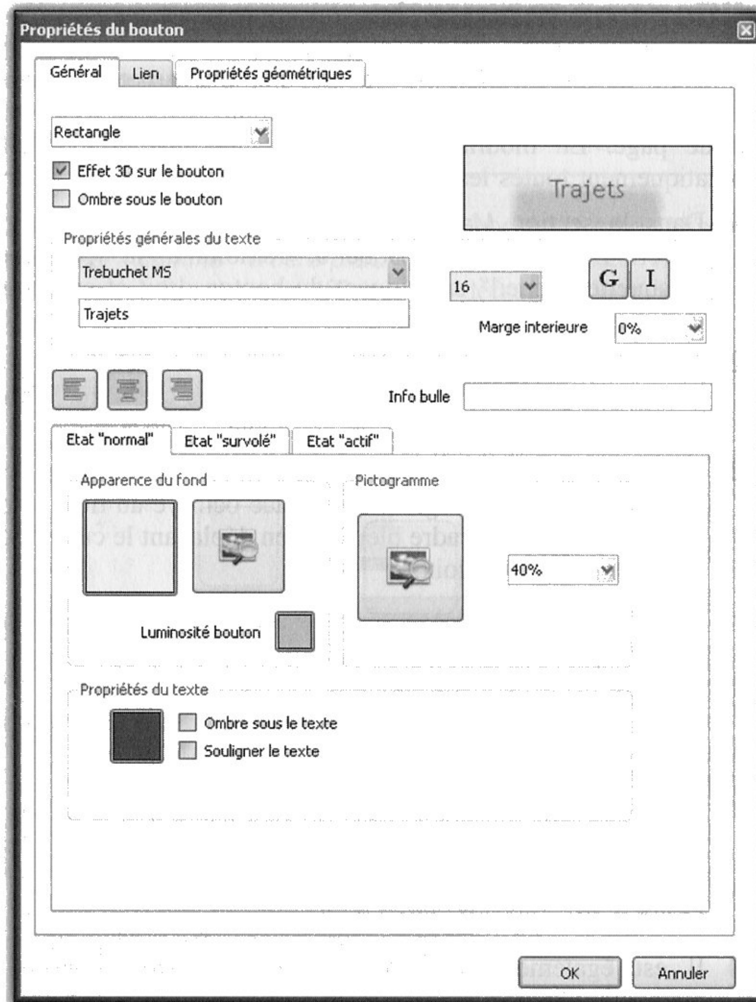


Figure 3.19 : *Modification du titre*



REMARQUE

Créer une nouvelle maquette

La création d'une nouvelle maquette est analogue à la création d'une nouvelle page. Activez la commande **Fichiers/Nouvelle maquette** puis ajoutez les éléments (textes, images…) de votre choix. Appliquez ensuite votre maquette à une page de votre site en cochant la case *Utiliser une maquette comme arrière plan* depuis la fenêtre **Propriétés de la page**.

Insérer des images

Afin de personnaliser la page d'accueil, il est nécessaire de modifier le texte et d'ajouter quelques images. La page d'accueil, également appelée page d'index, constitue un élément déterminant dans le succès de votre site web qui donnera envie – ou non – au visiteur de poursuivre sa visite. Il est donc important de soigner son aspect graphique et de la mettre à jour régulièrement.

1 Affichez la page *Accueil* et cliquez sur le texte d'introduction, situé juste en dessous de l'image. Remplacez ce texte par un court descriptif de votre site et de son objectif. N'hésitez pas à aérer votre paragraphe et à y ajouter lien ou styles de mise en forme pour faire ressortir les éléments importants.

2 Faites de même avec les deux paragraphes suivants. Vous pouvez également ajouter un nouveau paragraphe si vous le souhaitez en cliquant sur le bouton **Texte** de la barre d'outils ou supprimer un paragraphe en cliquant sur l'icône *Supprimer*, après l'avoir sélectionnée.



RENVOI

Pour davantage d'informations sur la modification, l'ajout et la suppression de texte au sein de Cariboost, reportez-vous à la section* Publier son CV sur Internet/Modifier et ajouter du texte *située dans ce chapitre.

3 Maintenant que votre texte est modifié, il s'agit d'éditer les images situées sur la page d'accueil. Cliquez sur le bouton représentant une loupe afin d'activer l'icône *Choisir une image*

4 La fenêtre **Propriétés de l'image** s'affiche à l'écran. Une nouvelle image va être choisie pour remplacer celle-ci. Activez l'onglet **Choix d'image** puis cliquez sur la vignette (voir Figure 3.20).

5 La fenêtre **Choisir une image** apparaît à l'écran.

6 L'application propose par défaut six images déjà intégrées dans la maquette par défaut mais nous allons ajouter une image personnelle en cliquant sur le bouton **Ajouter des images depuis votre ordinateur**. Validez par un clic sur le bouton OK. Si votre image n'est pas à la bonne dimension, vous pourrez toujours la redimensionner depuis l'interface du logiciel mais cette technique risque d'alourdir le poids final de votre photo (voir Figure 3.21).

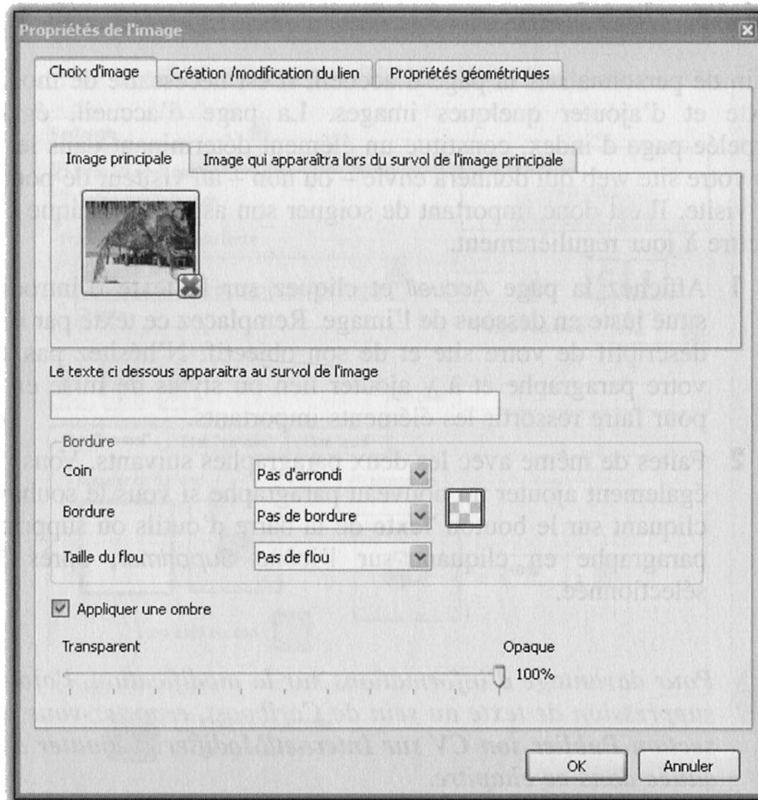


Figure 3.20 : *Fenêtre Propriétés de l'image*



Figure 3.21 : *Remplacement d'une image*



Redimensionner une image

Si votre image n'est pas à la bonne dimension, vous pourrez toujours la redimensionner depuis l'interface du logiciel mais cette technique risque d'alourdir le poids final de votre photo.

7 Vous pouvez ajouter un lien sur cette image en cliquant sur le bouton **Lien** situé à droite de l'image.

8 Afin de visualiser un aperçu de votre site, cliquez sur le bouton **Tester**. Lors du passage de la souris sur le bouton, une nouvelle image apparaît. Un clic sur le bouton vous permet de naviguer entre les pages de votre site.

Créer un album photo

Le logiciel Cariboost permet d'insérer très facilement un album photo au sein de vos pages web. Le logiciel se charge de créer automatiquement les vignettes correspondant à vos photos en taille réelle et inclut même un diaporama pour une navigation plus aisée. Dans la version gratuite, l'album photo ne peut contenir que 12 photos maximum.

1 Activez la page *Album Photo* située dans la colonne *Navigation/Pages/Maquettes*. Dans la barre d'outils principale, cliquez sur le bouton **Album photo**. Le module d'album photo comprend un Assistant afin de rendre sa création particulièrement simple et rapide (voir Figure 3.22).

2 Cliquez sur le bouton **Lancer l'assistant de création de l'album photo**. Dans la liste déroulante *Palettes personnalisées*, choisissez une palette de couleurs en accord avec votre maquette. Dans cet exemple, nous optons pour la palette `Océan`. Validez par un clic sur le bouton OK.

3 Par défaut, un bloc de six vignettes apparaît, mais vous pouvez facilement personnaliser la mise en page en optant pour un modèle parmi la dizaine d'options proposées (voir Figure 3.23).

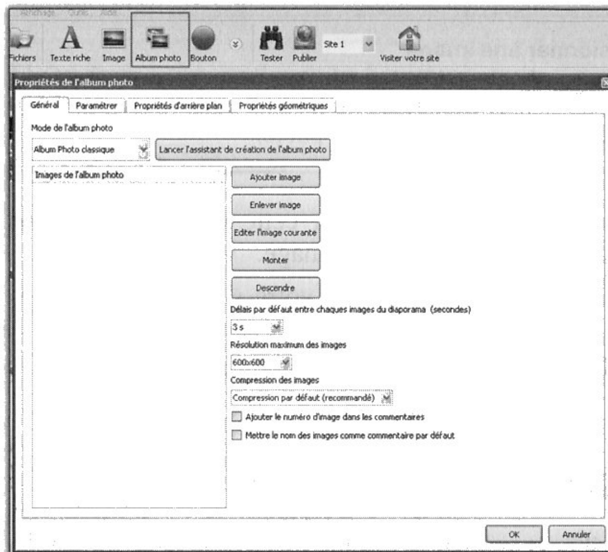


Figure 3.22 : *Propriétés d'Album Photo*

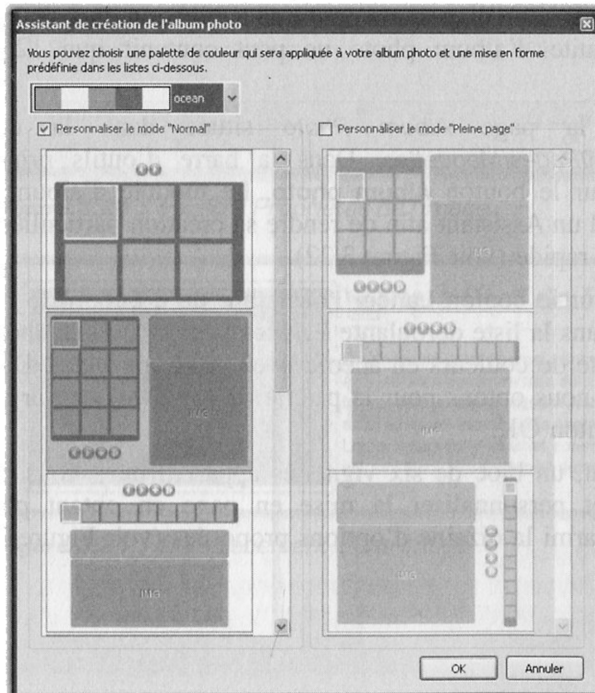


Figure 3.23 : *Sélection d'une mise en page d'album*

4 Le modèle sélectionné apparaît dans la page, vide pour le moment. Cliquez de nouveau sur l'icône *Propriétés*. Cliquez sur le bouton **Ajouter des images**.

5 Choisissez sur votre ordinateur un dossier contenant les images à afficher dans l'album photo afin de l'ajouter à la bibliothèque de ressources. Peu importe la taille de vos images, celles-ci seront automatiquement redimensionnées et optimisées pour le Web par le logiciel. Validez par un clic sur le bouton OK.

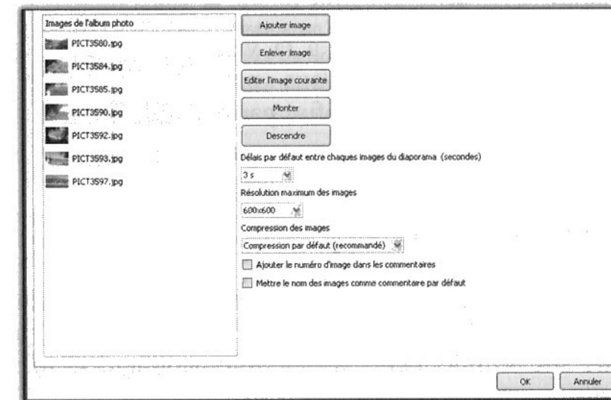


Figure 3.24 : *Ajout de photos dans l'album*

6 Cliquez sur le bouton **Tester** au sein de la barre d'outils principale pour visualiser un aperçu de l'album photo dans Internet Explorer. Vos vignettes sont découpées selon la mise en page choisie.

7 Cliquez sur une vignette pour afficher l'image en taille réelle et passer en mode Diaporama. Il suffit de cliquer sur les flèches **Avant** et **Arrière** pour naviguer au sein de votre diaporama. Un clic sur la flèche vers le haut permet de retourner à la page `Album Photo`.



Figure 3.25 : *Aperçu du diaporama dans le navigateur web*



Navigation alternative dans le diaporama

Si vous possédez une roulette sur votre souris, un déplacement vers l'avant ou l'arrière remplace les flèches du diaporama pour passer d'une photo à l'autre.

8 Si vous souhaitez afficher davantage de vignettes sur une seule page, modifiez la mise en page depuis la fenêtre de propriétés de l'album photo.

9 Le nombre de pages nécessaire à la visualisation des vignettes s'actualise automatiquement. Vous pouvez ensuite créer de nouvelles pages d'album photo afin, par exemple, de réaliser des sélections thématiques.

Insérer un menu dynamique

Cariboost offre la possibilité d'intégrer un menu interactif à votre page web. Vous pouvez appliquer ce menu directement au sein d' une maquette de votre site afin de mettre à jour automatiquement toutes les pages de votre site.

1 Éditez la maquette de votre site. Dans la barre d'outils principal, cliquez sur la petite flèche située à droite de l'icône *Bouton*. Choisissez la commande **Ajouter un menu dynamique** (voir Figure 3.26).

2 Le menu apparaît au sein de votre page. Afin de le modifier, cliquez sur l'icône *Propriétés*.

3 Dans l'onglet **Général**, vous pouvez modifier les libellés de votre menu. Remplacez `Menu1` par le texte de votre choix, dans cet exemple `Voyage aux Antilles`. Votre nouveau libellé est enregistré automatiquement.

4 Sélectionnez l'intitulé `sous-menu` puis modifiez son intitulé dans le champ *Nom du menu*. Cliquez sur le bouton **Modifier le lien** afin de définir la page vers laquelle le sous-menu doit pointer. Sélectionnez la page *Album photo* de votre site web et validez par un clic sur le bouton OK.

5 Reproduisez cette manipulation afin de placer un lien vers toutes les pages de votre site web. Pour créer une nouvelle rubrique et/ou sous-rubrique, cliquez sur le bouton **Nouveau menu** (voir Figure 3.27).

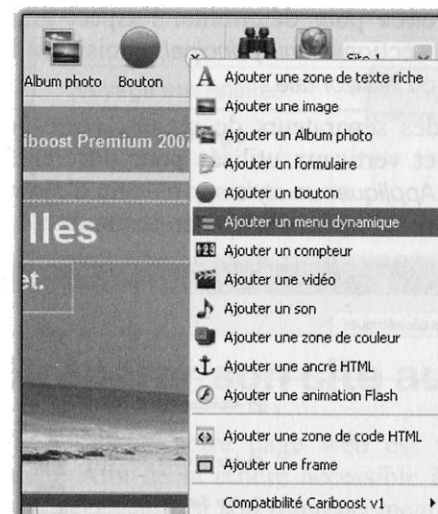


Figure 3.26 : *Ajout d'un menu dynamique*

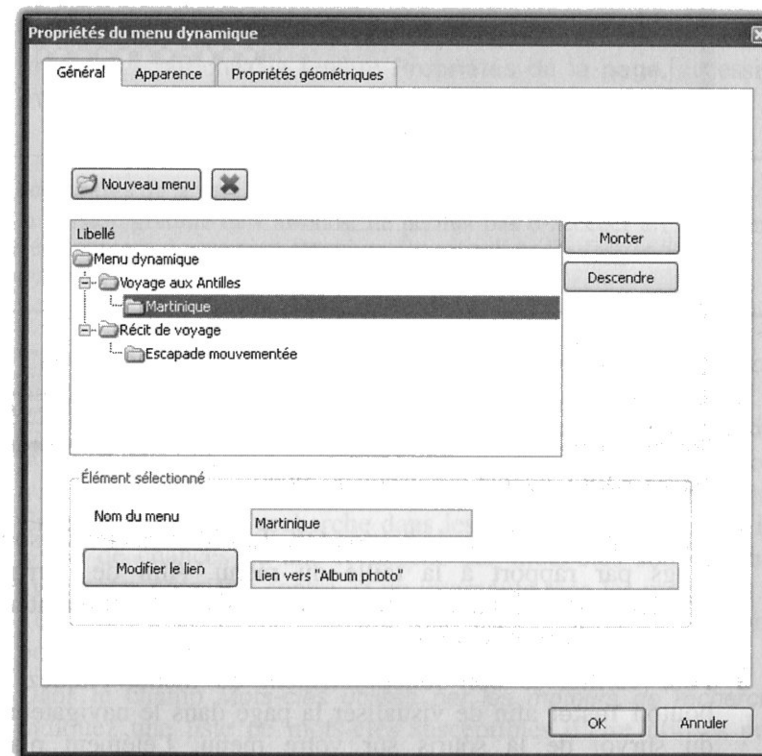


Figure 3.27 : *Organisation des éléments du menu*

6 Activez l'onglet **Apparence** pour déterminer l'aspect graphique de votre menu. Dans la section *Menu principal,* choisissez le type d'orientation : *verticale* ou *horizontale*.

7 Choisissez la couleur des séparateurs de menus, correspondant aux traits horizontaux et verticaux utilisés pour différencier les libellés. Cochez la case *Appliquer un style survolé* afin d'ajouter des effets de rollover et de modifier la couleur du texte.

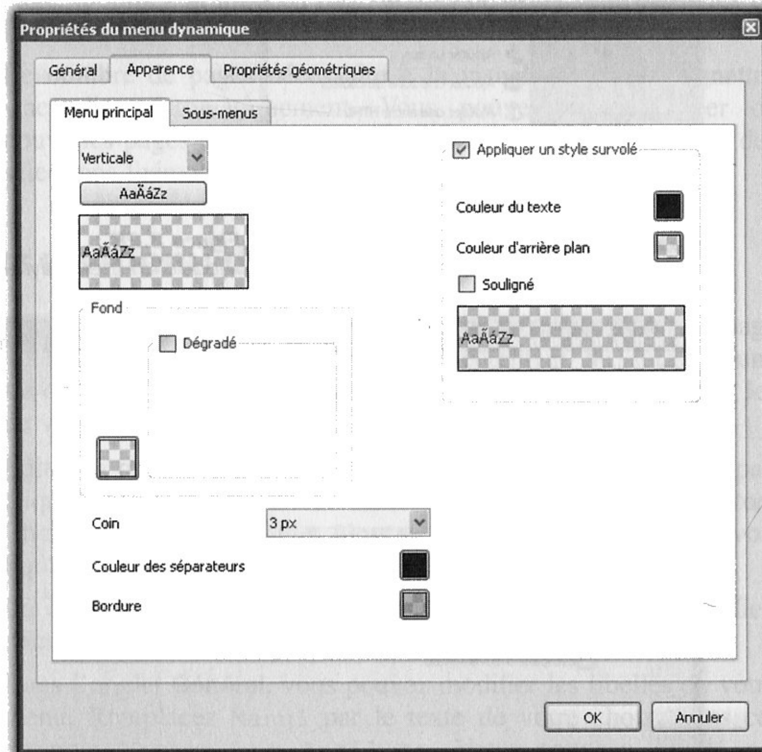


Figure 3.28 : *Aspect graphique du menu*

8 Validez par un clic sur le bouton OK. Les libellés choisis sont trop longs par rapport à la taille du menu. Afin de corriger ce problème, sélectionnez le menu et agrandissez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

9 Pour vérifier le bon fonctionnement du menu, cliquez sur le bouton **Tester** afin de visualiser la page dans le navigateur. Lors du survol de la souris sur votre menu, l'élément placé en sous-menu s'affiche à l'écran et peut être cliqué.

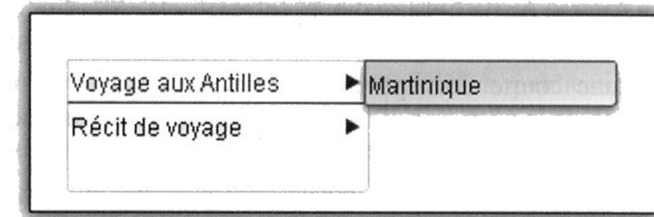


Figure 3.29 : *Le menu depuis un navigateur web*

3.4. Préparer son site au référencement

Pour le moment, votre page web est visible uniquement sur votre ordinateur. Afin de la rendre accessible à tous, vous devez ajouter les éléments nécessaires à son référencement. Cariboost inclut un Assistant destiné à vous aider dans cette tâche.

1 Afin d'ajouter les informations nécessaires au référencement de votre page, affichez la fenêtre **Propriétés de la page**, accessible avec la commande **Pages/Maquettes/Propriétés de la page**.



Les limites de la version gratuite

La version gratuite de Cariboost ne permet pas d'accéder à l'Assistant de référencement. La version Premium Personnel ou Professionnel est indispensable pour accéder à cette fonctionnalité.

2 Cliquez sur l'onglet **Référencement**. Dans le champ *Titre de votre page web*, indiquez un titre pour votre page. Dans le cas de publication d'un CV en ligne, indiquez votre nom mais aussi le poste recherché, par exemple : `CV de Karine Warbesson, journaliste et auteur spécialisée en informatique`. En effet, lors d'une recherche dans les moteurs de recherche, il y a peu de chances qu'une recherche par mots-clés soit effectuée avec votre nom. Par contre, si un internaute tape les mots-clés `CV journaliste`, il est probable que ce CV arrivera en bonne position dans les résultats de recherche grâce à ce titre.

3 Dans le champ *Mots-clés utilisés par les moteurs de recherche*, indiquez une liste de mots-clés susceptibles d'être utilisés pour rechercher votre page. Par exemple, CV, journaliste, auteur,

emploi, presse écrite, informatique, Internet, etc. Afin que la liste de mots-clés reste pertinente, entrez 10 à 15 mots-clés maximum.

4 Insérez une courte description de votre site au sein du champ *Description de la page web*. Soyez bref et précis, en évitant dans la mesure du possible de répéter les termes entrés dans la liste des mots-clés. Validez par un clic sur le bouton OK.

Figure 3.30 : *Ajout des informations liées au référencement*

5 Visualisez un aperçu de votre page au sein du navigateur Internet en cliquant sur le bouton **Tester** situé dans la barre d'outils principale.

6 Afin de vérifier que les informations de référencement ont été correctement prises en compte par le logiciel, regardez le code source de la page. Dans Internet Explorer, sélectionnez la commande **Affichage/Source**. Les informations précédemment entrées s'affichent dans l'en-tête de votre page, au sein des balises `<TITLE>< META NAME= « keywords »>` et `<META NAME= « content »>`.

3.5. Publier son site sur Internet

Dernière étape dans la création de votre site, la publication sur Internet. Cariboost offre un logiciel de publication intégré afin de vous aider dans la mise en ligne de votre page web.

1 Afin de procéder à la saisie des informations liées à votre serveur web, cliquez sur le bouton **Publier** situé dans la barre d'outils principale. Une boîte de dialogue s'affiche à l'écran. Elle vous invite à entrer les informations de configuration liées à votre hébergeur. Validez par un clic sur le bouton OK.

2 La fenêtre **Propriétés utilisateur** apparaît à l'écran. Cliquez sur le bouton **Choisir un nouvel hébergeur**.

3 Dans la première liste déroulante, indiquez le pays de votre hébergeur, par défaut la *France*.

4 Choisissez une formule d'abonnement dans la liste déroulante suivante. Les hébergeurs les plus courants tels que Free, Lycos Multimania ou Club-Internet sont répertoriés. Si votre hébergeur se trouve dans cette liste, sélectionnez-le. Vous n'aurez plus qu'à insérer votre identifiant et votre mot de passe. Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton **Configuration manuelle**.

Figure 3.31 : *Configuration des données FTP*

5 Entrez le serveur hôte, du type `http://ftp.monsite.com` ainsi que votre login et votre mot de passe. Afin de vous assurer de l'exactitude des informations saisies, cliquez sur le bouton **Tester la connexion**. Indiquez, si vous le connaissez, votre dossier FTP distant, généralement le dossier `www`, ou utilisez le bouton **Chercher un dossier existant** afin sélectionner un dossier.

6 Entrez l'adresse de votre site, par exemple, `http://www.monsite.com/`. Ces informations vous sont fournies par votre hébergeur. Conservez les cases *Utiliser le service FTP de Windows* et *Mode passif* cochées par défaut puis validez par un clic sur le bouton OK.



Logiciel FTP

Le *File Transfer Protocol* (protocole de transfert de fichiers) ou FTP est dédié à l'échange informatique de fichiers. Le logiciel FTP est chargé principalement de transférer les fichiers et dossiers situés sur votre ordinateur vers le serveur web de votre hébergeur.

7 Cliquez de nouveau sur le bouton **Publier**. Le transfert de fichiers se déroule automatiquement. Rendez-vous sur votre site Internet, du type `www.monsite.com/accueil.html` afin de visualiser votre site. Tous les internautes qui se connecteront à cette adresse pourront désormais naviguer au sein de votre site web.



Modifier les propriétés du site

Si vous souhaitez modifier ultérieurement les propriétés liées à votre hébergeur, utilisez la commande **Fichiers/Paramétrer votre espace web courant** puis modifiez les données de votre site.

Chapitre 4

Aller plus loin avec Dreamweaver

Conçu pour créer des sites plus évolués, Dreamweaver (tisseur de rêves, en français) vous aidera efficacement à accomplir vos projets de réalisation de pages web.

Principal éditeur web utilisé par les webmestres professionnels, Dreamweaver permet aussi aux utilisateurs débutants d'employer uniquement les fonctions essentielles à la création de leur site sans faire appel à la moindre ligne de code grâce aux nombreux Assistants disponibles.

Dreamweaver permet de créer des pages simples et interactives avec vidéos, sons et animations multimédias mais intègre également un logiciel FTP (*File Transfer Protocol*) pour une synchronisation constante de vos fichiers locaux et distants.

4.1. Installer Dreamweaver

Dreamweaver est une application disponible en version d'évaluation pour une période de 30 jours à l'adresse **www.adobe.fr**. La version d'essai offre toutes les fonctionnalités de la version complète. Elle vous permettra de vous faire une idée précise des possibilités de l'application.

Pour installer Dreamweaver, procédez ainsi :

1 La version d'évaluation de Dreamweaver pèse 285 Mo ; une connexion haut débit est donc indispensable. Après avoir téléchargé le logiciel, double-cliquez sur l'exécutable.



Figure 4.1 : *Une version d'évaluation de 30 jours est disponible sur le site d'Adobe*

2 Sélectionnez un répertoire d'installation, par défaut *C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver CS3*. Si vous souhaitez modifier le dossier d'installation par défaut, cliquez sur le bouton **Modifier**. Choisissez un nouvel emplacement sur votre disque dur puis validez par un clic sur le bouton OK.



Figure 4.2 : *Dreamweaver est installé par défaut dans le dossier Program Files*

3 Cochez la case *Créer un raccourci sur le bureau* afin de lancer rapidement Dreamweaver puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

4 L'écran suivant liste l'ensemble des extensions supportées par Dreamweaver. Conservez les cases cochées par défaut puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

5 Afin de démarrer l'installation du programme sur votre ordinateur, cliquez sur le bouton **Installer**. L'opération dure moins de cinq minutes mais le temps varie selon la puissance de votre machine.

6 Rendez-vous dans le menu **Démarrer** pour lancer l'application. La fenêtre **Activation des produits Macromedia** apparaît. L'activation se déroule en ligne. Assurez-vous que votre connexion Internet est en marche puis entrez le numéro de série.

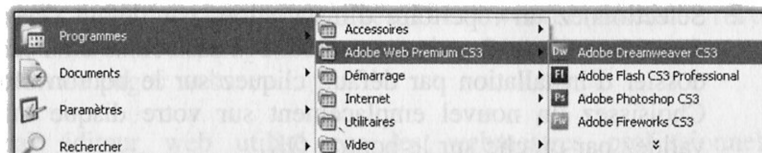


Figure 4.3 : *L'installation de Dreamweaver se déroule par défaut dans le dossier Program Files*

7 Pour tester l'application, cochez la case *Je souhaite essayer Macromedia Dreamweaver*. Cliquez sur le bouton **Continuer**. La fenêtre d'Assistant de projet s'affiche à l'écran.

4.2. Démarrer avec Dreamweaver

Dreamweaver est un logiciel WYSIWYG : "What you see is what you get", ce qui signifie en français "vous obtenez ce que vous voyez". Depuis l'interface de Dreamweaver, vous allez construire votre page web de A à Z et visualiser les modifications effectuées en temps réel.

Cependant, avant de démarrer votre projet, il est nécessaire de définir un nouveau site. Dreamweaver va créer un nouveau dossier sur votre ordinateur qui contiendra tous les fichiers (pages HTML, images, sons, vidéos, etc.) de votre site web afin de faciliter l'organisation des différents éléments. Lors de cette étape, les informations de configuration de votre serveur web (fournies par votre hébergeur) vous seront également demandées.

Créer un nouveau projet

Avant de rentrer dans l'interface de Dreamweaver, il est nécessaire de configurer les informations indispensables à la publication en ligne de votre premier site web à l'aide de la fenêtre **Définition de site**.

1 À l'ouverture de Dreamweaver, l'Assistant de projet s'affiche à l'écran. Sélectionnez *Site Dreamweaver* dans la colonne *Créer* afin de créer un nouveau site vierge (voir Figure 4.4).

2 La boîte de dialogue **Définition du site** s'affiche à l'écran. Elle va vous guider pas à pas dans la création de votre site web, afin d'organiser et publier vos fichiers sur le serveur de votre hébergeur.

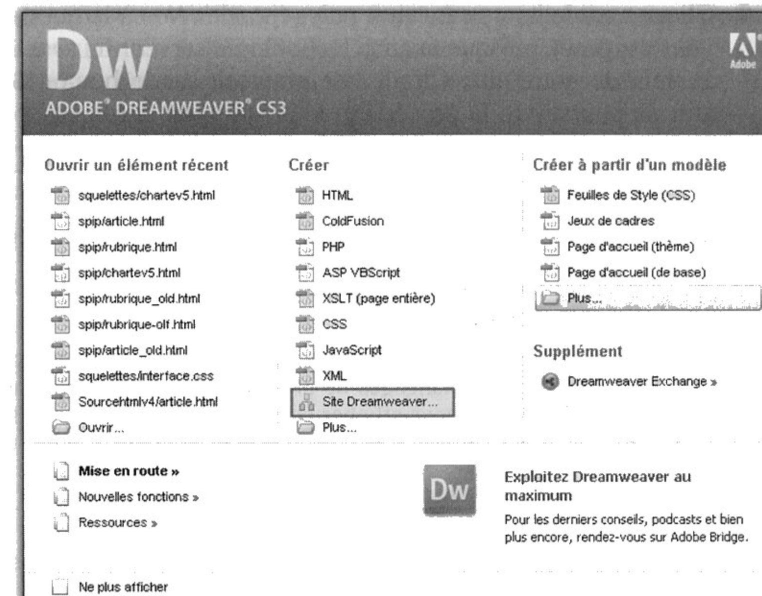


Figure 4.4 : *La création d'un nouveau site avec Dreamweaver*

3 Choisissez un nom pour votre site web, par exemple `Souvenirsdevoyage`. Indiquez son adresse web, définie lors de l'hébergement. Si vous avez réservé un nom de domaine, votre adresse sera du type **www.monsite.com**. Si vous avez fait appel à un hébergeur gratuit, il peut s'agir d'une adresse du type **http://monsite.free.fr** . Si vous utilisez un hébergeur gratuit, la mention *www* est généralement absente. Si vous avez un doute sur l'adresse de votre site, laissez cette case vide, vous pourrez y revenir ultérieurement.



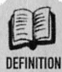
Pour davantage d'informations sur la réservation du nom de domaine, consultez le chapitre 10, ***Publier et promouvoir son site web****.*



Noms de fichiers

Pour le nom de votre site mais aussi lors de la création de vos pages HTML, évitez systématiquement d'utiliser espaces et accents dans les noms de fichier et/ou dossiers. Ainsi, vous n'aurez pas de problème d'interprétation lors de la mise en ligne sur un serveur web.

4 Cliquez sur le bouton **Suivant** puis répondez *Non* à la question qui vous est posée puisque aucune technologie serveur ne sera utilisée au sein de votre site. Cliquez de nouveau sur le bouton **Suivant** afin de poursuivre la procédure de création de site.



Langage dynamique et technologie serveur

ASP.NET, PHP, XML, des termes qui vous sont peut-être familiers même si vous n'avez jamais programmé. Ces différents noms correspondent à des langages de programmation couramment utilisés sur Internet, également appelés technologies serveur.

Contrairement au HTML qui nécessite uniquement votre navigateur pour être interprété, ces différents langages de programmation font appel aux serveurs de votre hébergeur pour afficher correctement les éléments de votre site web. Ils créent souvent des bases de données pour stocker un grand nombre d'informations.

5 Conservez l'option, soit *Modifier les copies locales sur ma machine, puis télécharger vers le serveur lorsque je suis prêt*.

6 Par défaut, les fichiers de votre site sont stockés au sein du répertoire *Mes Documents* de votre ordinateur. Gardez le même emplacement puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

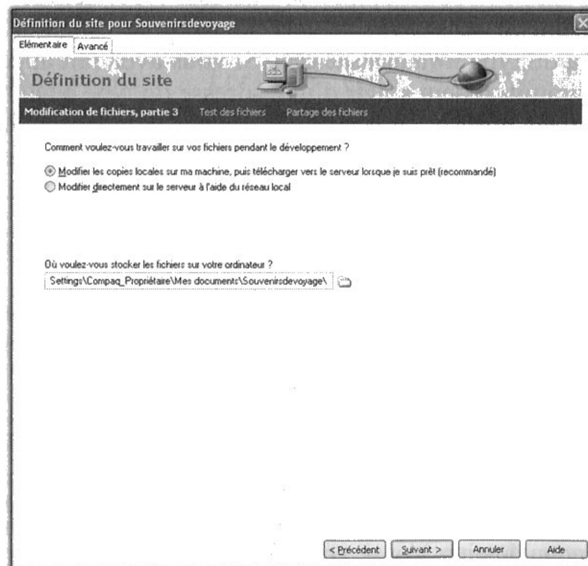


Figure 4.5 : *Les fichiers de votre site sont stockés par défaut dans le dossier Mes Documents*

7 La question suivante porte sur votre mode de connexion au serveur web. À la question *Comment vous connectez-vous à votre serveur distant*, sélectionnez l'option *FTP* au sein de la liste déroulante.

8 Toutes les informations demandées dans les champs suivants vous sont fournies par votre hébergeur. Indiquez l'adresse FTP de votre site, le dossier distant au sein duquel vous souhaitez stocker vos fichiers (généralement www), votre nom d'utilisateur et votre mot de passe et cochez la case *Enregistrer* pour sauvegarder ces informations. Cliquez sur le bouton **Tester la connexion**.



Figure 4.6 : *Les informations de connexion à votre serveur web sont communiquées par votre hébergeur*

9 Un message s'affiche à l'écran afin de vous indiquer si la connexion a pu être correctement établie. Si ce n'est pas le cas, vérifiez les informations entrées ainsi que le bon fonctionnement de votre liaison Internet. De plus, si vous utilisez un pare-feu, assurez-vous que celui-ci n'entrave pas la connexion.



Pare-feu

Un pare-feu (firewall en anglais) est généralement constitué d'un logiciel installé sur un ordinateur ; Son objectif est de filtrer les données d'un réseau informatique. Les pare-feu sont conseillés sur tout ordinateur connecté à Internet afin d'éviter les intrusions frauduleuses. Néanmoins, lors de la configuration de votre site web, n'oubliez pas d'ajouter Dreamweaver aux applications de confiance afin que le pare-feu n'empêche pas l'application d'accéder à votre serveur web.

10 Cliquez sur le bouton **Suivant**. Si vous êtes plusieurs à travailler sur un même site web, sélectionnez le bouton radio **Oui, activer l'archivage et l'extraction** afin de vous assurer qu'un fichier ne puisse être modifié simultanément. Dans le cas contraire, sélectionnez *Non, ne pas activer l'archivage et l'extraction* puis cliquez une dernière fois sur le bouton **Suivant**. Un résumé des informations de configuration apparaît.

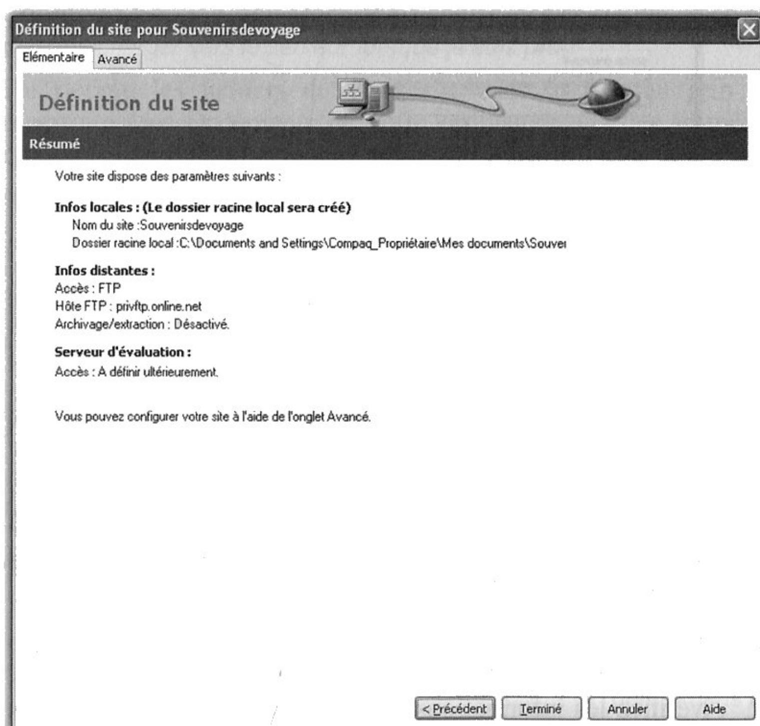


Figure 4.7 : *Un résumé des informations de configuration apparaît dans la fenêtre Définition de site*

11 Cliquez sur le bouton **Terminé**. La création de votre site est complète. La fenêtre de démarrage apparaît de nouveau à l'écran. Sélectionnez *HTML* dans la colonne *Créer* afin de démarrer la réalisation de la première page HTML du site `Souvenirsdevoyage`.



Éditer les informations du site

Si vous souhaitez apporter des modifications aux informations entrées dans l'Assistant Définition de site, activez la commande **Site/Gérer les sites** dans l'interface principale de Dreamweaver. Sélectionnez le nom de votre site puis cliquez sur le bouton **Modifier**. Depuis cette fenêtre, vous pouvez également supprimer un site mais réfléchissez bien avant d'effectuer cette opération qui sera irréversible.

Les principaux panneaux de travail

Dreamweaver utilise plusieurs panneaux modulables destinés à mettre en forme textes et images.

Si vous êtes familier d'un autre logiciel du même éditeur tel que Flash ou Fireworks, vous serez rapidement à l'aise avec l'utilisation des panneaux de Dreamweaver qui fonctionnement sur le même principe.

Si ce n'est pas le cas, cette section vous aidera à découvrir les panneaux les plus importants, nécessaires à la création d'une page web dans le logiciel.

Une interface sur mesure

Les panneaux de travail sont entièrement modulables. Vous pouvez les faire disparaître de votre interface, ajouter de nouveaux panneaux, les déplacer ou les réduire afin qu'ils prennent moins de place.

1 Par défaut, les panneaux de Dreamweaver encadrent votre interface de travail. Vous pouvez à tout moment les masquer ou les afficher avec la commande F4.

2 Pour déplacer un panneau, placez votre curseur sur son angle supérieur gauche, matérialisé par deux rangées verticales de pointillés. Votre curseur se transforme en flèches de direction. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez déplacez votre panneau à l'endroit de votre choix.

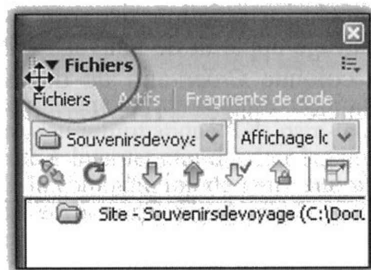


Figure 4.8 : *Déplacement d'un panneau*

3 Afin d'agrandir ou réduire un panneau, cliquez sur la flèche noire située devant le nom du panneau. Réduire un panneau permet de gagner de la place tout en le laissant facilement accessible en cas de besoin.

4 Chaque panneau dispose de nombreuses options accessibles par un menu contextuel en cliquant sur la liste située dans l'angle supérieur droit. Ces options varient selon la fonction du panneau utilisé.

5 Vous pouvez également réserver un espace plus ou moins important à vos panneaux de travail en cliquant sur la flèche située sur chaque bordure de l'interface principale. Les panneaux de travail s'étendent généralement au maximum sur deux colonnes, la place restante étant réservée à la zone de création de votre page web.

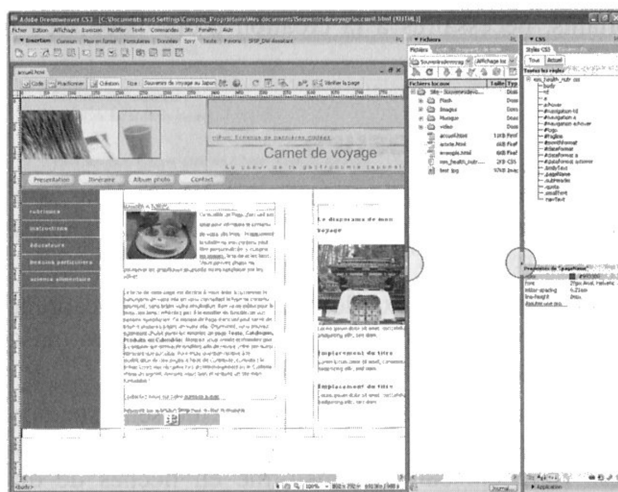


Figure 4.9 : *Agrandissement ou diminution de l'interface*

6 En fonction des outils utilisés, agrandissez ou réduisez librement l'espace attribué à votre interface de travail ou aux panneaux, en plaçant votre curseur sur l'une des colonnes et en le déplaçant vers la gauche ou la droite.

7 Selon votre profil, Dreamweaver dispose d'une interface de travail adaptée accessible par le biais du menu **Fenêtre/Présentation de l'espace de travail**. Lors de la création de page web, vous pouvez à tout moment revenir à l'une des interfaces par défaut.

8 L'espace de travail *Designer* est réservé aux débutants ou à ceux qui ne veulent pas contrôler le code de la page web tandis que l'interface *Codeur* est réservée aux programmeurs qui souhaitent utiliser les fonctions avancées de Dreamweaver. L'espace *Double Affichage* affiche simultanément l'inspecteur de code et les panneaux de mise en page.

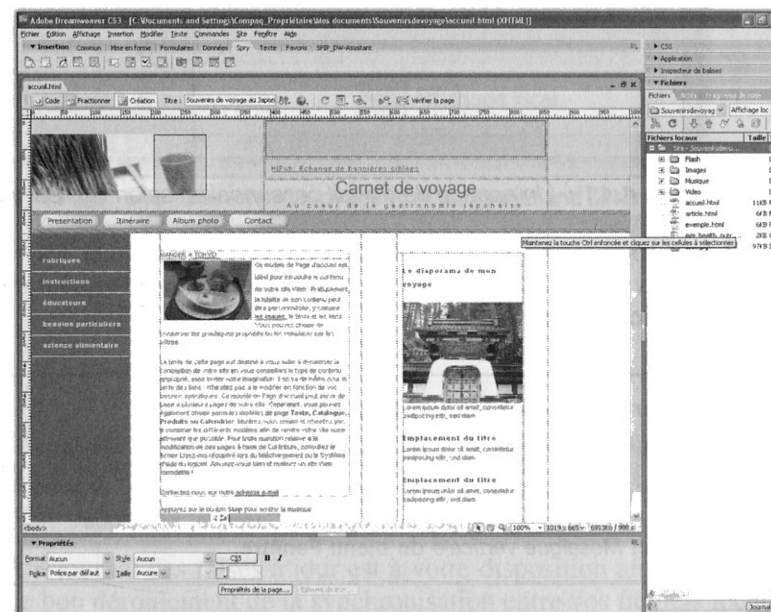


Figure 4.10 : *L'espace de travail Designer est destiné à ceux qui ne souhaitent pas insérer manuellement du code dans leur page*

9 Pour enregistrer un espace de travail personnalisé, cliquez sur le menu **Fenêtre/Présentation de l'espace de travail/Enregistrer la présentation active**.

10 L'interface personnalisée sera accessible à tout moment avec la commande menu **Fenêtre/Présentation de l'espace de travail**. Cette fonctionnalité est particulièrement pratique si vous partagez votre ordinateur avec une autre personne utilisatrice de Dreamweaver afin que chacun puisse retrouver rapidement une interface de travail familière.

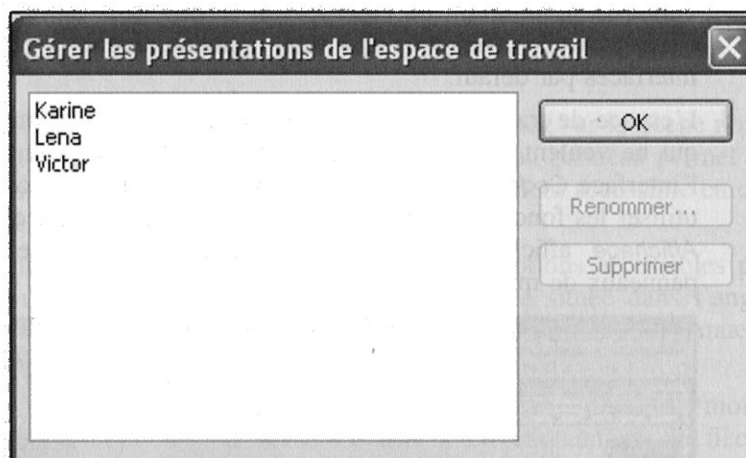


Figure 4.11 : *Un espace de travail personnalisé selon l'utilisateur*

11 Vous pouvez à tout moment renommer ou supprimer les espaces de travail enregistrés avec la commande **Fenêtre/Présentation de l'espace de travail/Gérer**.



Afficher facilement plusieurs pages HTML

Dreamweaver permet d'ouvrir plusieurs pages simultanément, accessibles grâce aux onglets situés dans la partie supérieure de la zone de travail. Si vous souhaitez réorganiser la mise en page de vos documents ouverts, faites appel aux options *Cascade*, *Mosaïque horizontale* et *Mosaïque verticale* du menu **Fenêtre**.

Le panneau Fichiers

Le panneau **Fichiers** vous permet de visualiser en un clin d'œil l'arborescence de votre site. Il s'agit d'un panneau particulièrement utile pour contrôler plus facilement la navigation au sein de vos pages.

1 Sélectionnez le menu **Fenêtre/Fichiers** afin d'afficher le panneau **Fichiers**. Tous les fichiers du site en cours apparaissent dans le panneau **Fichiers**. Pour ouvrir rapidement une page de votre site, double-cliquez sur son nom dans le panneau **Fichiers**.

2 Pour supprimer une page de votre site, sélectionnez-la dans le panneau **Fichiers** puis appuyez sur la touche [Suppr]. La suppression est irréversible. De nombreuses autres fonctions sont accessibles depuis le menu contextuel disponible en cliquant du bouton droit sur le fichier sélectionné.

3 Ce panneau sert également à synchroniser les mises à jour avec le site distant. Afin de mettre un jour une page web sur le serveur de l'hébergeur, sélectionnez la page dans le panneau **Fichiers** puis cliquez du bouton droit. Choisissez le lien *Synchroniser*. La mise à jour est immédiate.

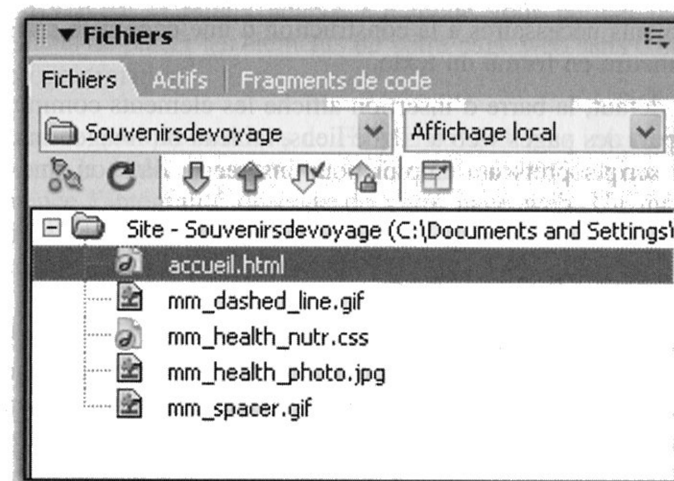


Figure 4.12 : *Le panneau Fichiers est particulièrement utile pour mettre à jour votre site web*

4 Un journal des mises à jour est à votre disposition afin de vérifier le bon déroulement de la synchronisation entre vos fichiers locaux et distants.

La barre d'outils Insertion

La barre d'outils Insertion permet d'intégrer les principaux éléments susceptibles d'intervenir dans une page web tels que textes, images, liens, animations Flash, vidéo, son, etc.

1 La barre d'outils **Insertion,** accessible via le menu **Fenêtre/Insertion**, est placée en haut de l'interface de Dreamweaver, juste en dessous du menu principal. Elle est affichée par défaut et ne peut être déplacée.

2 Dans la liste déroulante située à gauche se trouvent les différents éléments mis à votre disposition. En passant sur chaque icône, un descriptif s'affiche dans une info bulle.

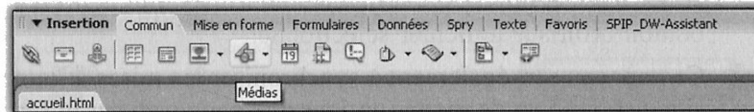


Figure 4.13 : *Une info bulle s'affiche lors du passage de la souris sur les icônes de la barre d'outils*

3 Cette barre d'outils vous permet d'intégrer la majorité des éléments nécessaires à la construction d'une page web mais aussi de mettre en forme du texte.

4 Par défaut, la barre d'insertion affiche les éléments communs à la plupart des pages web tels que liens, tableau ou image, mais aussi des scripts prêts à l'emploi pour insérer la date ou une applet Java.

La fenêtre Propriétés

La fenêtre **Propriétés** permet d'accéder aux propriétés des éléments ou objets de votre page en mode Création afin d'éditer taille, couleur, alignement, lien, etc. Cet inspecteur s'adapte automatiquement aux éléments sélectionnés pour afficher uniquement les propriétés correspondantes.

Ainsi lors d'un clic sur une image, la fenêtre **Propriétés** n'affichera que les options liées à l'image. Mais si vous cliquez sur un lien, seules les options liées à l'affichage et à l'insertion du lien seront visibles dans cette même fenêtre **Propriétés**.

1 La fenêtre **Propriétés**, également appelée inspecteur de propriétés s'affiche depuis le menu **Fenêtre/Propriétés**. Écrivez un texte au sein de la zone principale en mode Création.

2 Sélectionnez votre texte en maintenant le bouton de la souris enfoncé. La fenêtre **Propriétés** affiche les différents paramètres modifiables.



Figure 4.14 : *L'inspecteur de propriétés permet de modifier les propriétés du texte sélectionné*

3 Cliquez dans le champ *Taille* afin de modifier la taille. Le changement se répercute sur le texte sélectionné.

Mode Code ou mode Création ?

Dreamweaver propose une interface modulable selon vos besoins et votre niveau. Si vous êtes débutant sans notion de HTML, le mode Création s'avère le mieux adapté. Ce mode vous permet par le biais d'Assistants de placer les éléments de votre page web sans connaissance de la programmation.

Si vous avez quelques notions de HTML ou souhaitez intervenir plus en détail dans le code, vous pourrez utiliser le mode Code qui affiche en permanence l'intégralité du code de votre page web. Un mode mixte, accessible avec le bouton **Fractionner**, est également à votre disposition pour un apprentissage progressif du HTML.

Procédez ainsi :

1 Après avoir défini les paramètres de votre site, la boîte de dialogue **Macromedia Dreamweaver 8** s'affiche de nouveau à l'écran. Dans la section *Créer à partir d'un modèle*, cliquez sur le dossier *Pages d'accueil (thème)* (voir Figure 4.15).



HTML

Le HTML (*Hyper Text Markup Langage*) est à la base de toute page web. Il s'agit du langage utilisé pour mettre en forme les principaux éléments d'une page tels que textes, images, formulaires, etc. Le langage HTML est composé de balises ouvrantes et fermantes qui seront ensuite interprétées par un navigateur Internet. Grâce à Dreamweaver, le code HTML est automatiquement inséré dans la page sans qu'il soit nécessaire de s'en préoccuper.

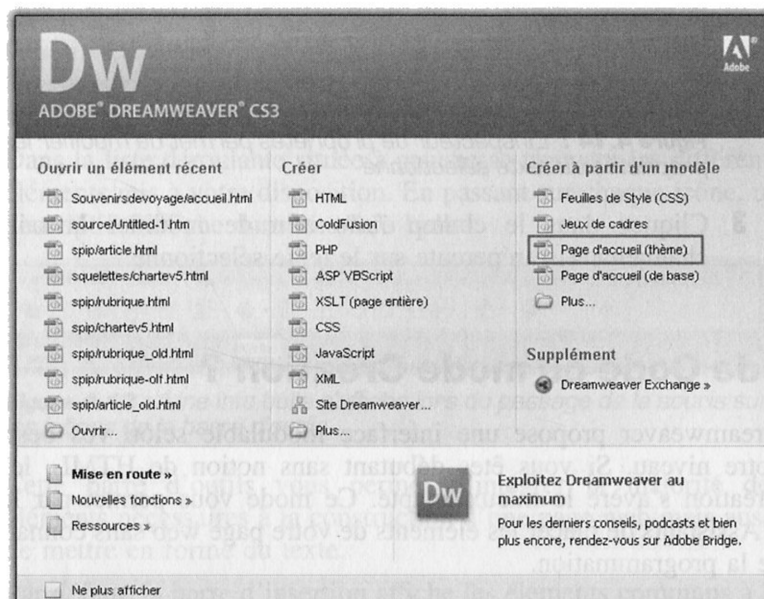


Figure 4.15 : *Le dossier Pages d'accueil contient des pages web prêtes à l'emploi*

2 La fenêtre **Nouveau document** s'affiche à l'écran. Dans la colonne *Exemple de page*, sélectionnez la page *Santé et Nutrition – Page d'accueil*. Conservez les autres options par défaut et cliquez sur le bouton **Créer**.

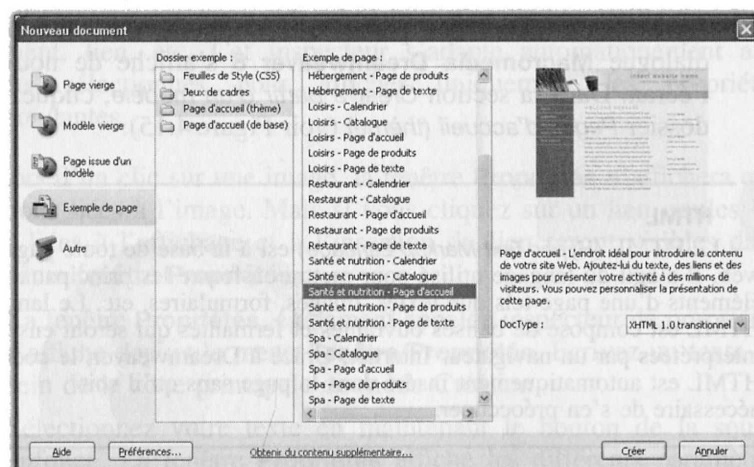


Figure 4.16 : *Le modèle Santé et Nutrition – Page d'accueil proposé par Dreamweaver*

3 La fenêtre **Enregistrer sous** apparaît à l'écran. Nommez la page *accueil.html* puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

4 Une boîte de dialogue s'affiche afin de vous demander si vous souhaitez copier les fichiers dépendants, c'est-à-dire les images et autres documents nécessaires au bon affichage de la page. Acceptez en cliquant sur le bouton **Copier**.

5 L'interface principale de Dreamweaver s'affiche afin que vous puissiez personnaliser votre page. Trois modes de visualisation sont disponibles : Code, Fractionner et Création. Cliquez sur le bouton **Création**. L'affichage du code source disparaît et la page de modèle sélectionnée apparaît dans Dreamweaver.

6 Vous pouvez à tout moment afficher le code source de la page tout en conservant un aperçu de votre page en cliquant sur le bouton **Fractionner**.

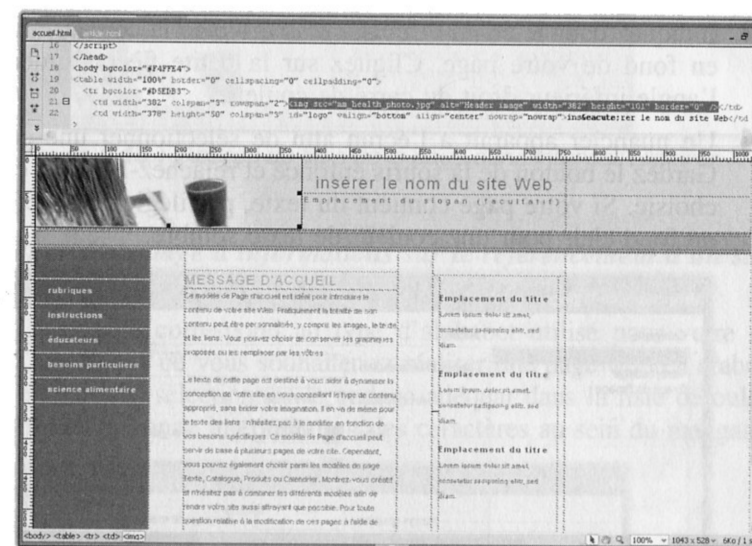


Figure 4.17 : *Le mode Fractionner affiche simultanément code et page web*

Définir les propriétés de la page HTML

Lors de la création d'une nouvelle page HTML, Dreamweaver vous permet de configurer au sein d'une même fenêtre les propriétés de couleur de votre texte et de vos liens, le type d'arrière-plan utilisé et son titre.

Procédez ainsi :

1 Afin d'accéder aux propriétés de votre page, sélectionnez la commande **Modifier/Propriétés de la page**. La fenêtre **Propriétés de la page** apparaît à l'écran. La catégorie **Aspect** s'affiche par défaut.

2 Le champ de texte *Image d'arrière-plan* permet de sélectionner l'image qui sera utilisée en fond de votre page web. Laissez ce champ vide afin de choisir une couleur d'arrière-plan.

3 Indiquez dans le champ *Couleur d'arrière-plan* la couleur à utiliser en fond de votre page. Cliquez sur la petite flèche située dans l'angle inférieur droit du carré de couleur.

4 Un nuancier apparaît à l'écran afin de sélectionner une couleur. Gardez le bouton de la souris enfoncé et relâchez-le sur la couleur choisie. Si votre page contient du texte, privilégiez de préférence un fond clair pour une couleur de texte sombre.

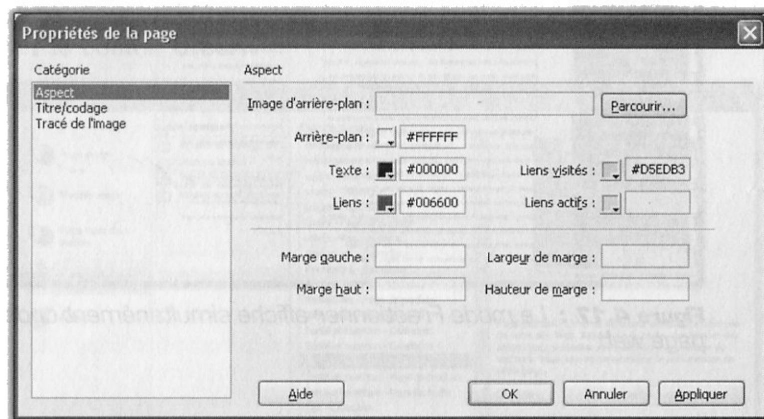


Figure 4.18 : *La fenêtre Propriétés de la page*

5 Procédez de la même façon pour sélectionner la couleur du texte ainsi que la couleur des liens. Le lien actif correspond à un lien sur lequel on a cliqué au moins une fois.

6 Entrez dans les champs *Marge gauche* et *Marge droite* la taille des marges à gauche et à droite de la page. Les champs *Marge haut* et *Marge bas* spécifient la taille des marges en haut et en bas de la page.



*Pour apprendre à créer et à optimiser une image d'arrière-plan pour votre page web, reportez-vous au chapitre 8, **Optimiser ses images pour le Web.***

7 La catégorie *Titre/codage* de la fenêtre **Propriétés de la page** vous permet de spécifier un titre pour la page web. Ce titre s'affiche en haut de votre page web. Il est utilisé lors du référencement de votre site.

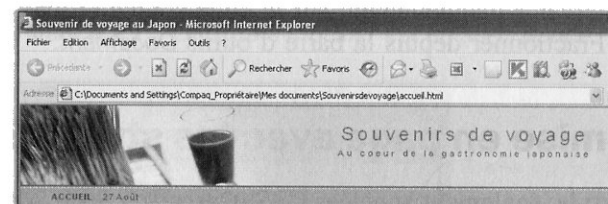


Figure 4.19 : *Aperçu du titre de la page dans Internet Explorer*



*Pour davantage d'informations sur le référencement d'un site web, reportez-vous au chapitre 9, **Référencer son site web.***

8 Le codage correspond au type d'alphabet utilisé pour votre site. Dans le cas où vous souhaiteriez réaliser une page web en arabe ou en chinois, sélectionnez le codage adéquat dans la liste déroulante pour une bonne interprétation des caractères au sein du navigateur.

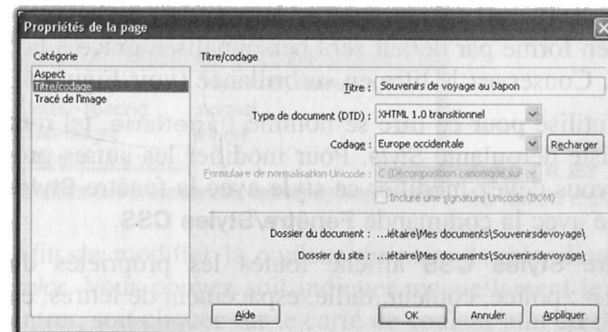


Figure 4.20 : *Définition du titre et du type d'alphabet utilisé dans la page*

9 Enregistrez les modifications appliquées en cliquant sur le bouton OK puis enregistrez immédiatement la page avant de poursuivre sa création. Sélectionnez la commande **Fichier/Enregistrer sous**. Votre page va être sauvegardée dans le dossier *SouvenirsdeVoyage*.

4.3. Insérer et mettre en forme du texte

Avec Dreamweaver, l'insertion et la modification de texte se fait par l'intermédiaire de la barre d'outils *Insertion*, de la fenêtre Style CSS et de l'inspecteur de propriétés. La connaissance du HTML s'avère totalement optionnelle. Néanmoins, vous pouvez à tout moment visualiser ou intervenir manuellement sur le code source en passant en mode Code ou Fractionner depuis la barre d'outils *Document*.

Modifier la mise en page avec les style CSS

Les feuilles de style, également appelées CSS (*Cascading Style Sheets* en anglais, feuilles de style en cascade en français) sont désormais le standard conseillé pour définir les propriétés de texte de vote page web. Dreamweaver dispose d'un panneau dédié aux feuilles de style afin de vous aider à réussir facilement la mise en page de votre site.

1 Assurez-vous d'être en mode Création pour visualiser un aperçu de la page web. Ouvrez la page `accueil.html` enregistrée précédemment dans le site *Souvenirsdevoyage* avec la commande **Fichier/Ouvrir**.

2 Sélectionnez le titre *Message d'accueil*, supprimez-le en appuyant sur la touche [Suppr] puis remplacez-le par le texte de votre choix. La mise en forme par défaut sera personnalisée grâce à la fenêtre de styles. Conservez le titre en surbrillance (voir Figure 4.21).

3 Le style utilisé pour ce titre se nomme `PageName`, tel qu'affiché dans la liste déroulante *Style*. Pour modifier les autres propriétés du titre, vous devez modifier ce style avec la fenêtre **Styles CSS**, accessible avec la commande **Fenêtre/Styles CSS**.

4 La fenêtre **Styles CSS** affiche toutes les propriétés du style `PageName` : police, couleur, taille, espacement de lettres, etc (voir Figure 4.22).

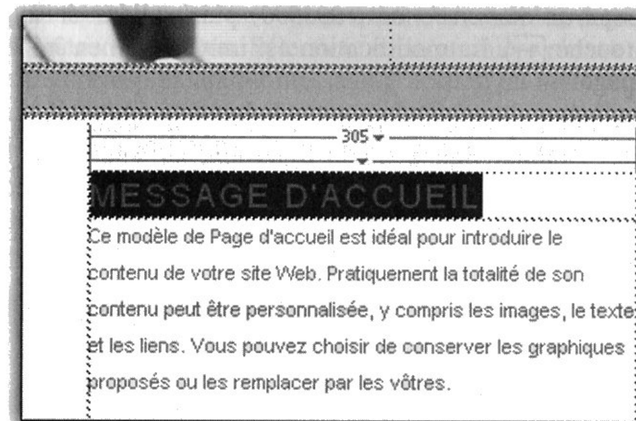


Figure 4.21 : *Le texte à modifier est en surbrillance*

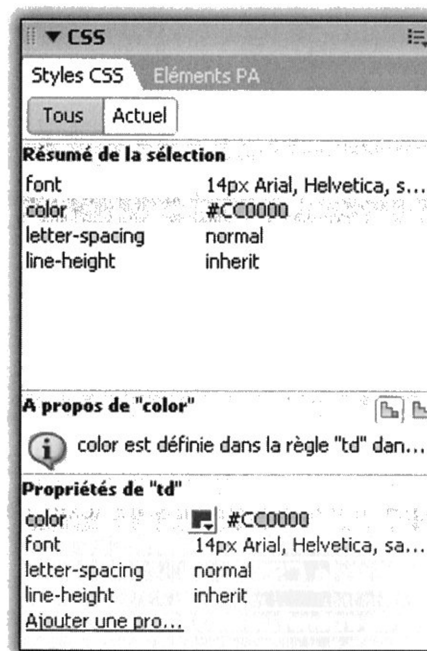


Figure 4.22 : *La fenêtre Style CSS*

5 Afin de modifier la couleur du titre, double-cliquez sur la ligne *color*. Vous pouvez soit indiquer manuellement le code couleur à entrer, soit cliquer sur le carré de couleur afin de choisir une autre teinte.

6 Choisissez un *marron foncé (#993300)* puis validez en appuyant sur la touche [↵]. La modification est immédiatement répercutée sur la page.

7 Pour modifier police et taille du titre, la manipulation est similaire. Double-cliquez sur la ligne *font* au sein de la fenêtre **Styles CSS** puis entrez manuellement les paramètres à modifier. Spécifiez une taille de 20 pixels et conservez les polices Arial, Helvetica, Sans-serif. Validez en appuyant sur la touche [↵].

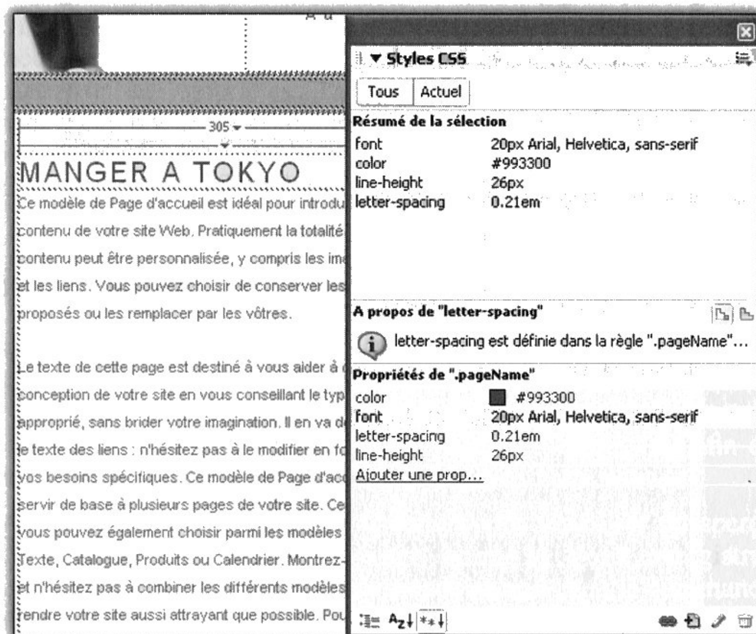


Figure 4.23 : *Modification d'un style CSS*

8 Si vous souhaitez modifier d'autres éléments de texte de votre modèle, vous devrez à chaque fois personnaliser le style utilisé par le biais de la fenêtre de style CSS.

Modifier du texte avec la fenêtre Propriétés

Si vous souhaitez modifier ponctuellement quelques éléments de texte définis par un style CSS, la fenêtre **Propriétés** s'avère particulièrement appropriée. Vous pourrez notamment accéder aux paramètres de taille, d'alignement, de police et de couleur de texte.

1 Affichez la fenêtre **Propriétés**, accessible depuis le menu **Fenêtre/Propriétés**. Sélectionnez la première phrase située sous le titre correspondant au message d'accueil en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Le texte s'affiche en surbrillance. Dans la fenêtre **Propriétés**, placez votre curseur dans la liste déroulante *Style*.

2 Le style utilisé se nomme *body text*. Afin de mettre en valeur cette première phrase et la différencier du reste du texte, vous pouvez choisir un autre style de la liste *Style*. La mise en page du nom de style vous donne un aperçu du résultat que vous obtiendrez dans la page web.



Figure 4.24 : *Modification des options de texte avec la fenêtre Propriétés*

3 Si aucun style proposé dans la liste *Style* ne vous convient, vous pouvez modifier la mise en page d'un mot ou groupe de mots sélectionné directement depuis la fenêtre **Propriétés**.



Fenêtre de styles CSS ou fenêtre de propriétés

Bien qu'il soit possible de modifier taille, police et alignement directement au sein de la fenêtre **Propriétés**, il est aujourd'hui conseillé de privilégier la fenêtre **Styles CSS** pour les longs textes et paragraphes utilisant la même mise en forme et de ne modifier directement les paramètres depuis la fenêtre **Propriétés** que pour les mots ou groupes de mots, afin d'éviter d'alourdir votre page web avec du code HTML inutile.

4 La police utilisée par ce modèle de Dreamweaver est *Arial*, reconnue par tous les ordinateurs. Si vous souhaitez modifier la police, sélectionnez votre texte avec la souris puis sélectionnez une autre police dans la liste déroulante *Police*. Macromedia propose des listes de trois polices, la première police correspond à celle affichée par défaut dans le navigateur.



Insérer du texte depuis une autre application

Vous pouvez copier dans Dreamweaver un texte issu d'un traitement de texte ou d'une autre page Internet. Sélectionnez le texte à dupliquer puis choisissez la commande **Edition/Copier** (Ctrl+C). Passez dans Dreamweaver, placez votre curseur à l'endroit souhaité dans votre page puis choisissez la commande **Edition/Coller** (Ctrl+V). Si votre texte possède déjà une mise en forme, le code HTML de votre page peut en être alourdi.

5 Pour modifier la taille du texte, entrez une nouvelle valeur dans le champ *Taille*. Plus la taille de police est importante, plus la taille des caractères augmente et inversement.

6 Afin de mettre en valeur un élément de texte, la fenêtre **Propriétés** permet de lui affecter des styles gras et italiques. Cliquez sur le bouton **B** (bold en anglais signifie "gras") ou **I** (style italique).

7 Pour modifier la couleur du texte, cliquez sur le carré de couleur situé à droite du champ *Taille*. Choisissez une teinte dans le nuancier ; la nouvelle couleur de texte s'affiche dans la page web.



Figure 4.25 : La fenêtre Propriétés de texte.

8 Depuis la fenêtre **Propriétés**, vous pouvez également intervenir sur l'alignement du texte mais aussi le justifier en cliquant sur les icônes correspondantes après avoir sélectionné le texte.

9 Depuis les autres champs de la fenêtre **Propriétés**, il est possible de modifier la couleur ou d'ajouter des listes à puce et des listes numérotées en cliquant sur les icônes *Liste simple* et *Liste Numérotée*. Les éléments de liste sont automatiquement insérés en appuyant sur la touche ↵ à la fin d'une phrase ou d'un paragraphe.



Configurer les navigateurs

Pour afficher à tout moment un aperçu de votre page HTML dans un navigateur Internet, sélectionnez la commande **Fichier/Aperçu** dans le navigateur. Votre navigateur par défaut (généralement Internet Explorer) est automatiquement ajouté à la liste des navigateurs. Mais pour tester correctement une page web, il est conseillé d'installer un second navigateur (Firefox ou Opera par exemple) et de l'ajouter à la liste des navigateurs avec la commande **Fichier/Aperçu dans le navigateur/ Modifier liste des navigateurs**.

4.4. Insérer des images

Les images servent à habiller un texte mais sont aussi utilisées pour créer boutons et interfaces de navigation. Elles constituent la clé d'une mise en page réussie et peuvent également être placées en arrière-plan pour remplacer le traditionnel fond uni.

Dreamweaver vous permet de définir précisément les propriétés de vos images. Il dispose également des outils nécessaires pour réaliser des retouches rapides et efficaces sans passer par un logiciel de graphisme.

1 Placez votre curseur à l'endroit où l'image doit être insérée Dans la barre d'outils *Insertion*, affichez les icônes de la rubrique *Commun*. Sélectionnez l'icône *Image* dans le menu qui apparaît puis cliquez sur la flèche noire afin de dérouler la liste *Image*. Sélectionnez de nouveau l'option *Image* (voir Figure 4.26).

2 La boîte de dialogue **Sélectionnez la source de l'image** apparaît. Choisissez un fichier image sur votre ordinateur. Quatre formats d'image sont disponibles pour le Web : GIF, JPEG, JPG et PNG. Validez votre choix par un clic sur le bouton OK.

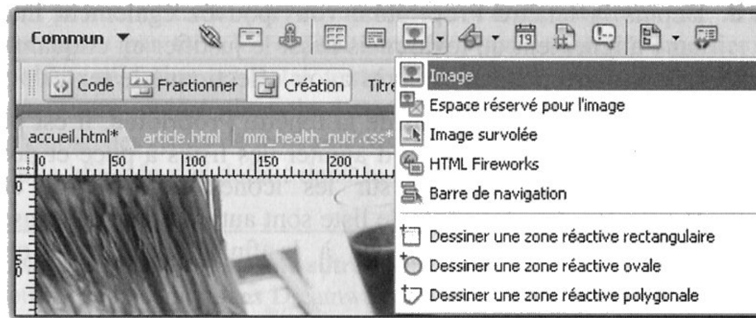


Figure 4.26 : *Ajout d'image depuis la barre d'outils Insertion*



Pour davantage d'informations sur les formats d'image utilisés sur le Web, reportez-vous au chapitre 8, ***Optimiser ses images pour le Web****.*

3 Si votre image se trouve dans un autre dossier que celui défini pour votre site web, une fenêtre apparaît afin de vous demander si vous souhaitez copier le fichier au sein du dossier racine, c'est-à-dire le dossier où se trouve déjà la page HTML sur laquelle vous travaillez. Cliquez sur le bouton **Oui**.



Éviter les erreurs 404

Les erreurs 404 sont ces pages qui apparaissent dans le navigateur lors d'une erreur de lien, signifiant que la page n'a pas été trouvée sur le serveur. Il est important de veiller à la bonne organisation de vos fichiers pour éviter ces messages qui nuiront à l'image de votre site web.

4 La boîte de dialogue **Copier Fichier sous** s'affiche. Afin de copier l'image dans le répertoire de votre site, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

5 La fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'image** vous propose d'insérer un titre secondaire. Donnez un nom à votre image dans le champ *Texte secondaire* (utilisé le cas échéant dans les navigateurs dédiés aux personnes souffrant de handicaps visuels). Spécifiez éventuellement une adresse web relative à l'image puis cliquez sur le bouton OK. L'image est automatiquement insérée dans votre page HTML.



Figure 4.27 : *Une nouvelle image insérée dans une page web*

Modifier les propriétés d'une image

Depuis la fenêtre **Propriétés**, Dreamweaver offre la possibilité de modifier les dimensions de l'image et permet de déterminer l'alignement de l'image par rapport à du texte et par rapport à la page.

1 Afin d'afficher et modifier les propriétés de votre image, sélectionnez-la en cliquant dessus puis ouvrez la fenêtre **Propriétés** depuis le menu **Fenêtres/Propriétés**.



Poids plume recommandé

Même si le haut débit se généralise, il est recommandé de vérifier régulièrement le poids des images insérées dans une page web pour ne pas alourdir inutilement votre site. Dans la fenêtre **Propriétés**, vous



trouverez plusieurs informations liées à votre image. Le poids est indiqué dans l'angle supérieur gauche.

2 Afin de modifier les dimensions d'une image, entrez les valeurs souhaitées dans les champs *L* (largeur) et *H* (hauteur). Lors de l'insertion d'une image dans une page web, ses dimensions sont automatiquement affichées dans l'inspecteur de propriétés.



Modifier les dimensions de l'image

Les dimensions de votre image sont disponibles dans la fenêtre **Propriétés** et indiquées par défaut en pixels. Évitez de modifier les dimensions de votre image directement dans Dreamweaver. Ces transformations dégradent la qualité de l'image et entraînent une déformation si le ratio largeur/hauteur d'origine n'est pas conservé.

3 Afin d'accéder à davantage d'options, cliquez sur la petite flèche blanche située dans l'angle inférieur droit de fenêtre **Propriétés**. De nouvelles options sont désormais disponibles.

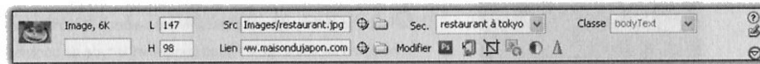


Figure 4.28 : *La fenêtre Propriétés permet de modifier les images de votre page*

4 Trois icônes d'alignement (gauche, centre et droite) vous permettent de définir la position de l'image au sein de la page web. Sélectionnez votre image. Cliquez sur l'une des icônes afin de modifier sa position.

5 Afin de définir l'alignement d'une image par rapport à du texte, vous devez faire appel à la liste déroulante *Aligner*. Pour mettre cette fonction en pratique, écrivez un paragraphe d'une dizaine de lignes à gauche de l'image.

6 Plusieurs options sont à votre disposition au sein de cette liste déroulante :

- *Ligne de base* : le bord inférieur de l'image est aligné sur la ligne de base du texte.
- *Haut* : le bord supérieur de l'image s'aligne sur la première ligne de texte.

- *Milieu* : la ligne de base du texte est alignée sur le milieu de l'image.
- *Bas* : le bord inférieur de l'image est aligné sur la ligne de base du texte.
- *Haut du texte* : l'image est alignée sur le bord supérieur du texte.
- *Milieu absolu* : le centre de l'image est aligné sur le milieu de la ligne.
- *Bas absolu* : le bord inférieur de l'image est aligné sur le bord inférieur de la ligne.
- *Gauche et droite* : ces options déterminent l'alignement du texte à gauche ou à droite de l'image.

7 Afin d'éviter que le texte soit "collé" à l'image, il est nécessaire de spécifier des espaces verticaux et horizontaux autour de l'image. Indiquez une valeur en pixels dans les champs *Espace V* pour *Espace Vertical* et *Espace H* pour *Espace Horizontal*. Des valeurs de 2 à 5 pixels sont généralement suffisantes pour aérer la mise en page.

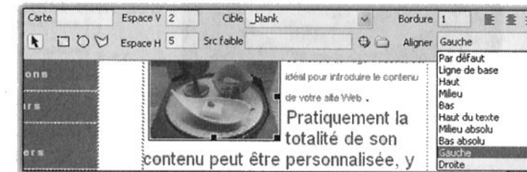


Figure 4.29 : *Les options d'alignement de la fenêtre Propriétés*

8 Enregistrez votre page avec la commande **Fichier/Enregistrer** puis ouvrez-la dans un navigateur Internet en appuyant sur la touche F12 afin de contrôler la mise en page.



Figure 4.30 : *Une image alignée avec du texte*

Retoucher une image dans Dreamweaver

La fenêtre **Propriétés** propose plusieurs options afin de réaliser des retouches rapides de taille, de luminosité, de recadrage ou de contraste.

1 Sélectionnez l'image insérée dans votre page en cliquant dessus. Dans la section *Modifier* de l'inspecteur de propriétés d'images, cliquez sur l'icône *Recadrer*. Une boîte de dialogue s'affiche afin de vous avertir que les changements effectués modifieront définitivement l'image. Cliquez sur le bouton OK afin de poursuivre le recadrage.

2 Placez le curseur sur les poignées de recadrage et maintenez le bouton de la souris enfoncée afin de recadrer la photo. Pour valider les modifications, appuyez sur la touche [↵]. Pour revenir en arrière et annuler le recadrage, vous devrez obligatoirement faire appel à la commande **Edition/Annuler**.

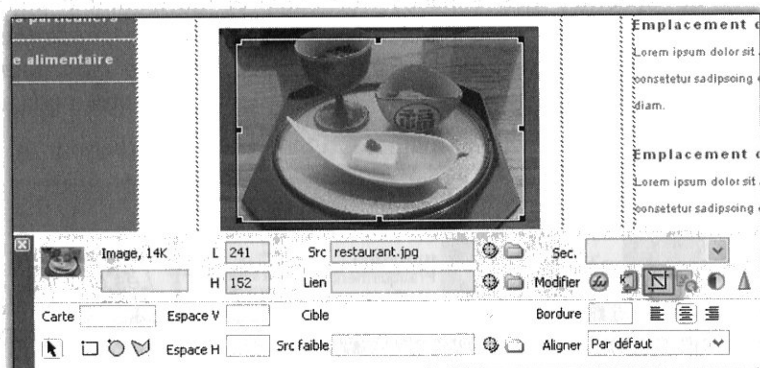


Figure 4.31 : *Recadrer une photo depuis la fenêtre Propriétés*

3 Depuis la section *Modifier* de la fenêtre **Propriétés**, vous pouvez également ajuster luminosité et contraste en cliquant sur l'icône correspondante après avoir sélectionné votre photo.

4 Déplacez la réglette afin d'augmenter ou diminuer les valeurs de luminosité et contraste tout en contrôlant le résultat sur l'image en temps réel, en cochant la case *Aperçu*. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, validez par un clic sur le bouton OK.

5 Si vous souhaitez améliorer une image légèrement floue, faites appel à l'icône *Accentuer*, accessible au sein de la section *Modifier* de la fenêtre **Propriétés**. Augmentez la valeur d'accentuation pour renforcer la netteté de l'image en déplaçant la réglette vers la droite en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

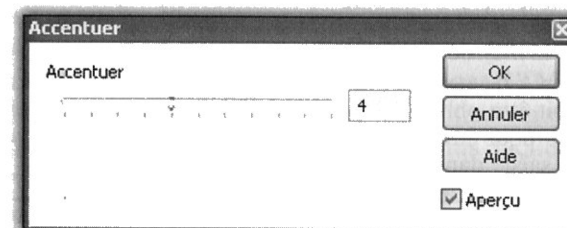


Figure 4.32 : *La fonction Accentuer diminue le flou d'une image*

6 Pour des retouches plus précises ou pour améliorer l'optimisation de vos images à destination du Web, les icônes *Edition* et *Optimiser* ouvrent directement le logiciel Fireworks, à condition que vous l'ayez bien sûr préalablement installé sur votre ordinateur.

4.5. Placer des liens

Un lien hypertexte est un mot ou une phrase destinés à naviguer vers une autre page Internet, une page interne à votre site, une adresse mail ou un fichier à télécharger. Les liens peuvent être placés sur du texte mais aussi sur des images.

Ils sont par défaut soulignés et de couleur bleu, mais la généralisation des feuilles de style modifie de plus en plus l'aspect des liens.

Insérer un lien sur du texte

1 Afin d'insérer un lien sur du texte, sélectionnez un mot ou un groupe de mots en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Le texte sélectionné apparaît en surbrillance.

2 Dans l'inspecteur de propriétés, placez le curseur dans le champ *Lien*. Insérez un lien vers un site web, sans omettre la mention `http://`.

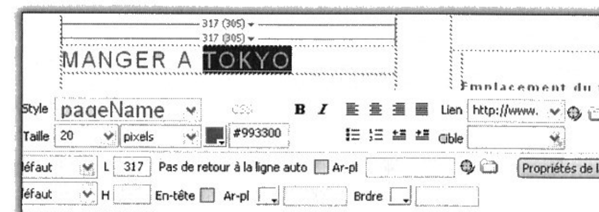


Figure 4.33 : *Insertion d'un lien sur du texte*



N'omettez pas la mention http://

Le protocole http:// (*Hyper Text Transfert Protocol*) utilisé pour définir une adresse web doit être obligatoirement spécifié dans le champ *Lien* de la fenêtre **Propriétés** pour être fonctionnel, même si celui-ci est souvent facultatif lors de la saisie dans le navigateur Internet.

3 Le mot ou groupe de mots sélectionné apparaît souligné dans Dreamweaver mais celui-ci n'est pas fonctionnel au sein de l'application. Afin de tester le lien, ouvrez votre page dans un navigateur Internet en cliquant sur la touche F12.

4 Une boîte de dialogue apparaît afin de vous demander si vous souhaitez enregistrer les modifications. Cliquez sur le bouton **Oui**.

5 Votre page HTML s'affiche dans le navigateur Internet. Placez votre souris sur le lien ; l'adresse correspondant au site web apparaît dans la *Barre des tâches*. Cliquez sur le lien ; la page du site web remplace votre page web.



Figure 4.34 : *L'adresse du lien s'affiche dans la barre des tâches du navigateur*

6 Revenez dans Dreamweaver. Afin de spécifier l'ouverture d'une nouvelle fenêtre pour votre lien, sélectionnez l'option *_blank* dans le champ *Cible* de l'inspecteur de propriétés.

7 Désormais, lorsque vous cliquez sur le lien au sein de votre navigateur, c'est une nouvelle fenêtre qui s'ouvre en plus de la fenêtre actuelle contenant votre page HTML. Il est conseillé d'indiquer une cible *_blank* pour tout lien vers un site extérieur au vôtre afin que l'internaute puisse plus facilement poursuivre la visite de votre site.

8 Le principe reste similaire afin d'insérer un lien vers une page de votre site et non vers un site Internet ; sélectionnez un mot ou un groupe de mots. Dans le champ *Lien* de l'inspecteur de propriétés, cliquez sur l'icône *Rechercher le fichier* symbolisé par un petit dossier jaune situé à droite.



Figure 4.35 : *Lien vers un fichier interne à votre site*

9 La boîte de dialogue **Sélectionner un fichier** s'affiche. Choisissez la page HTML qui sera utilisée pour le lien. Vous devez l'avoir préalablement préparée. Celle-ci doit se trouver dans le répertoire de votre site pour éviter toute erreur de navigation. Validez par OK.

10 Pour insérer une adresse mail, sélectionnez le texte correspondant dans votre page web en indiquant l'intitulé *mailto:* devant l'adresse au sein du champ *Lien* de l'inspecteur de propriétés. Par exemple, `mailto:karine@yahoo.fr`.

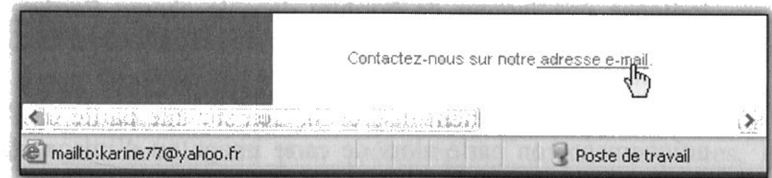


Figure 4.36 : *Un clic sur l'adresse email entraîne automatiquement l'ouverture du logiciel de messagerie*

11 Ouvrez la page dans un navigateur Internet avec la touche F12. Un clic sur le lien email entraîne l'affichage de votre logiciel de messagerie. L'adresse spécifiée dans le lien est automatiquement insérée dans le champ *Destinataire* du message.

Insérer un lien sur une image

Dreamweaver vous permet de placer un lien en cliquant sur une image mais aussi de découper votre image afin d'y placer plusieurs liens distincts.

1 Après avoir inséré une image dans votre page web, sélectionnez-la puis indiquez dans la fenêtre **Propriétés** un lien dans le champ *Lien*. Il peut s'agir d'un lien vers un site web, vers une autre page de votre site ou vers une adresse mail.



Figure 4.37 : *Insertion d'un lien sur une image*

2 Afin de différencier dans le navigateur web les images cliquables des images non cliquables, vous pouvez insérer une bordure. Indiquez une largeur de bordure dans le champ *Bordure* de la fenêtre **Propriétés**. Votre image apparaît avec un cadre de couleur semblable à celle choisie pour les liens de texte.

3 Vous pouvez également insérer un lien sur une partie de l'image uniquement ; on parle alors de carte image ou d'image réactive. Après avoir sélectionné votre image, placez votre souris dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre **Propriétés**. Sélectionnez l'une des formes proposées et dessinez sur votre image la zone réactive de votre image qui contiendra le lien.



Image réactive

Une image réactive, également appelée image map ou carte-image, est une image contenant plusieurs liens hypertextes. Il s'agit d'une technique



souvent utilisée pour créer une barre de navigation à partir d'une image réalisée dans un logiciel de graphisme. Dreamweaver permet de découper votre image en rectangle, en rond ou en polygone depuis l'inspecteur de propriétés pour des découpes précises.

4 La fenêtre **Propriétés** se transforme afin que vous puissiez insérer un lien qui sera actif uniquement dans cette partie de l'image. Dans le champ *Lien*, supprimez le signe # et insérez le lien hypertexte. Spécifiez sa cible dans le champ *Cible*. Vous pouvez ajouter au sein d'une même image autant de zones réactives que vous le souhaitez.

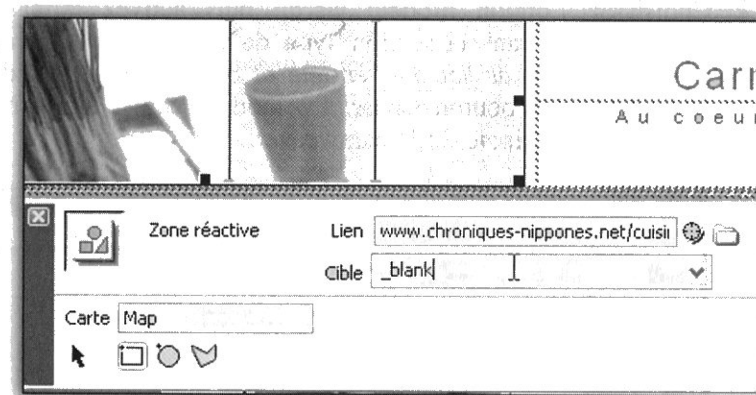


Figure 4.38 : *Création d'une image réactive*

4.6. Structurer sa mise en page avec les tableaux et les CSS

Utilisés traditionnellement pour présenter des données chiffrées, les tableaux sont également employés dans la création de page web afin de caler les différents éléments et créer des mises en page élaborées.

Aujourd'hui, on utilise également de plus en plus des balises DIV, plus faciles à moduler et personnalisables avec les feuilles de style. Dreamweaver propose des structures prêtes à l'emploi associées à des feuilles de style qu'il suffit de personnaliser.

Utiliser les structures prêtes à l'emploi de Dreamweaver

Grâce aux modèles de conception de pages proposés par Dreamweaver, vous pouvez utiliser pour vos pages web des structures prêtes à l'emploi au sein desquelles images et textes ont déjà été agencés au sein de cadres invisibles.

Procédez ainsi :

1 Dans l'interface principale de Dreamweaver, sélectionnez la commande **Fichier/Nouveau**. La fenêtre **Nouveau document** s'affiche à l'écran.

2 Choisissez l'option **Modèle vierge** puis activez la catégorie *Modèle HTML* dans la section **Type de modèle**. Sélectionnez le modèle *3 colonnes liquides, en-tête et pied de page*. Validez en cliquant sur le bouton **Créer**. Le modèle choisi apparaît dans l'interface principale de Dreamweaver.

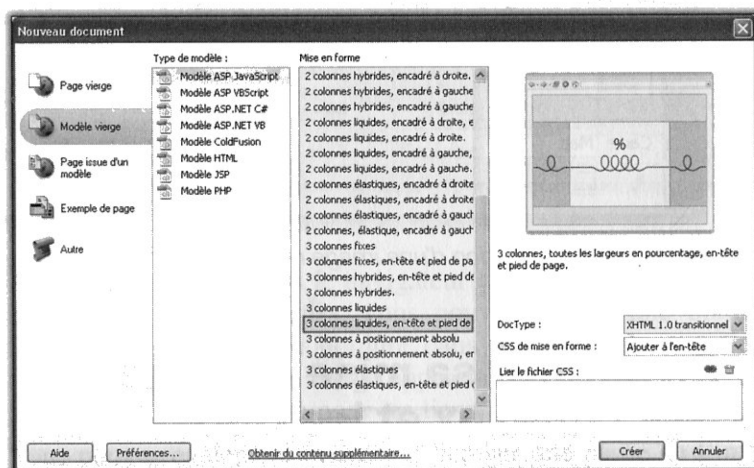


Figure 4.39 : *Une structure simple en trois colonnes avec en-tête et pied de page*



Structure liquide, élastique ou fixe

Ces trois termes employés par Dreamweaver définissent le type d'interface sélectionnée. L'interface liquide est composée de tableaux en pourcentage, qui s'adapteront automatiquement à la résolution d'écran de l'internaute. Dans la structure fixe, les valeurs entrées sont en pixels.



Enfin, la structure élastique fait appel à des mensurations en em, unité relative qui permet à l'interface de s'adapter selon la taille de la police.

3 Les bordures de tableau, invisibles au sein du navigateur Internet, s'affichent en pointillé dans Dreamweaver. Tous les modèles de page incluent une feuille de style par défaut que vous pouvez facilement personnaliser.

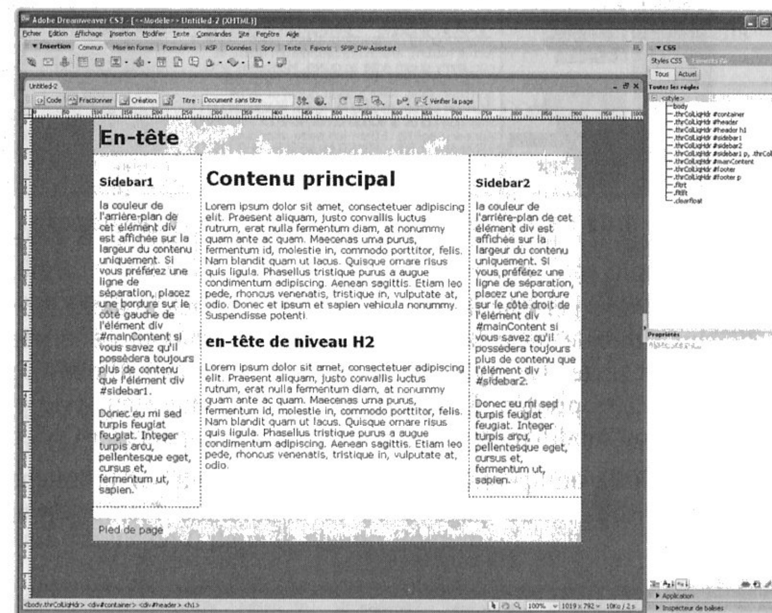


Figure 4.40 : *Les bordures des tableaux invisibles s'affichent en pointillé dans Dreamweaver*

4 Cliquez sur la bordure extérieure ; un cadre bleu entoure votre tableau principal. Les dimensions de ce tableau ont été spécifiées en pourcentage. En définissant une taille de tableau en pourcentage, le contenu du tableau s'adaptera automatiquement à la résolution d'écran de l'utilisateur.

5 Cliquez sur la bordure de la colonne de gauche afin de visualiser les délimitations de votre cadre. Son apparence (bordure, taille, etc.) et la mise en forme du texte placés à l'intérieur sont modifiables par l'intermédiaire des styles CSS.

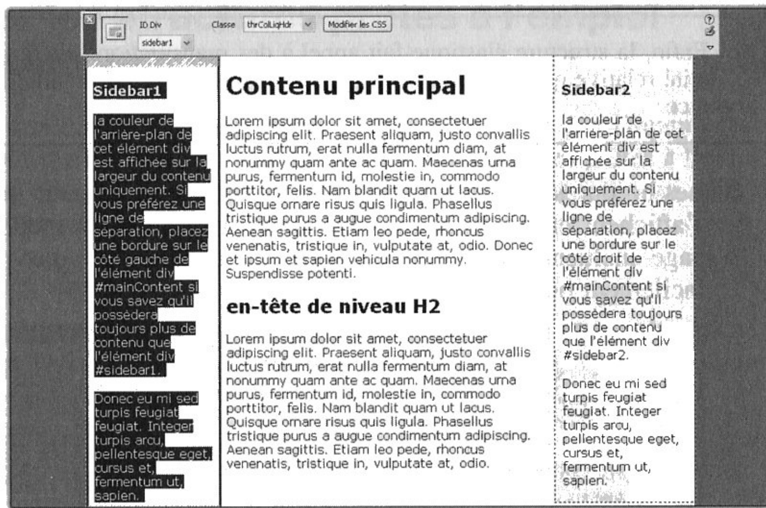


Figure 4.41 : *La mise en forme se déroule par l'intermédiaire des CSS*

6 Afin de personnaliser cette page, sélectionnez le texte, supprimez-le avec la touche [Suppr] puis remplacez-le par votre propre texte. Le style utilisé pour le texte est affiché depuis la fenêtre **Propriétés**. Vous pouvez créer un nouveau style pour ce texte ou modifier le style existant depuis le panneau CSS.

7 Visualisez un aperçu du résultat en appuyant sur la touche [F12]. Enregistrez votre page avec la commande **Fichier/Enregistrer sous**.

Insérer des tableaux invisibles

Après avoir visualisé des structures prêtes à l'emploi de Dreamweaver, cette section est consacrée à la création d'une interface à base de tableaux invisibles, pour positionner précisément textes et images. Les tableaux invisibles sont également souvent utilisés lors du découpage automatique d'une charte graphique dans un logiciel de retouche d'images.

Procédez ainsi :

1 Créez une nouvelle page HTML avec la commande **Fichier/Nouveau**. Sélectionnez *Page vierge* puis optez pour une

page *HTML* sans mise en forme par défaut. Validez en cliquant sur le bouton **Créer**.

2 Sélectionnez la commande **Insertion/Tableau**. Une ligne de tableau apparaît dans la page. Afin d'insérer une nouvelle ligne ou une nouvelle colonne, cliquez du bouton droit dans le tableau et sélectionnez la commande **Insérer ligne** ou **Insérer colonne**. Un tableau est composé principalement des éléments suivants :

- `Ligne` : informations disposées horizontalement dans le tableau ;
- `Colonne` : informations disposées verticalement dans le tableau ;
- `Cellule` : intersection entre ligne et colonne ;
- `Bordure` : cadre entourant les lignes et cellules du tableau (facultatif).

3 Afin d'insérer plusieurs lignes simultanément, cliquez du bouton droit et choisissez la commande **Insérer des lignes et des colonnes** dans le menu contextuel. Dans le champ *Lignes*, indiquez *4* afin de placer 4 lignes dans votre tableau. Dans le champ *Colonnes*, spécifiez la valeur *3*.

4 Pour modifier les propriétés du tableau, vous pouvez également faire appel à fenêtre **Propriétés**. Indiquez `100` dans le champ *Largeur du tableau* et optez pour une valeur en pourcentage en choisissant *Pourcent* dans la liste déroulante des unités. Spécifiez une valeur de *0* dans le champ *Bordure*.



Figure 4.42 : *La fenêtre Tableau définit les options de votre tableau*



Un site web compatible avec toutes les résolutions d'écran

La résolution d'écran correspond à la qualité d'affichage à l'écran. Plus la résolution est importante, plus les détails de l'image seront représentés avec finesse.

Actuellement, la résolution moyenne est de 1 024 * 768 pixels. Vous pouvez donc choisir d'utiliser ses dimensions pour votre tableau ou insérer des dimensions en pourcentage afin d'adapter automatiquement



votre page à la résolution de l'internaute, qu'elle soit inférieure ou supérieure.

Néanmoins, lors de la création de votre page web, réfléchissez toujours à la cible visée. Un site destiné à un public d'informaticiens pourra proposer une configuration plus avancée avec une résolution importante et de nombreux éléments multimédias, tandis qu'un site à vocation familiale se devra d'être plus accessible afin de répondre aux besoins des configurations les plus modestes.

Fusionner des cellules

1. Votre tableau apparaît dans la zone principale de Dreamweaver. Placez votre curseur dans la première cellule tout en maintenant le bouton de la souris enfoncée afin de sélectionner les trois cellules horizontales. Une bordure noire entoure les trois cellules.
2. Cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande **Tableau/Fusionner les cellules** dans le menu qui apparaît à l'écran.

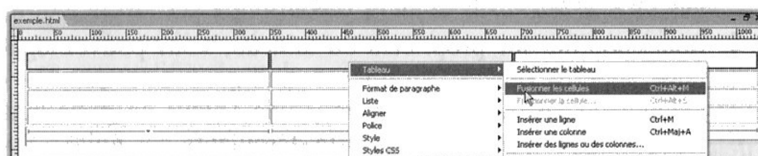


Figure 4.43 : *Fusion de trois cellules de tableau*

3. Vos trois cellules ont été regroupées afin de constituer une seule cellule dans laquelle le titre de votre tableau sera placé.

Modifier les proportions des cellules du tableau

1. Placez votre curseur dans la colonne de gauche de la fenêtre **Propriétés**. Indiquez *20%* dans le champ *L*.
2. Renouvelez l'expérience dans la colonne de droite. Votre tableau est correctement proportionné, avec *60%* de sa surface consacrée à la partie centrale dans laquelle les informations importantes seront insérées.

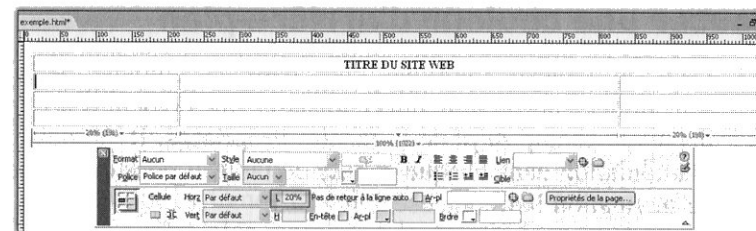


Figure 4.44 : *Les dimensions du tableau se définissent dans la fenêtre Propriétés*

Créer des tableaux imbriqués

1. Placez votre souris dans la colonne de gauche. Fusionnez les trois cellules de la colonne avec la commande **Tableau/Fusionner les cellules** accessibles depuis le menu contextuel.
2. Par défaut, votre curseur clignote au centre de la cellule. Dans la fenêtre **Propriétés**, sélectionnez *Haut* au sein du champ *Vert* (Vertical) afin de placer votre tableau imbriqué en haut de la cellule.
3. Sélectionnez de nouveau la commande **Insertion/Tableau**. Insérez un tableau de *5 lignes* et *1 colonne* avec une largeur de *100%* et une largeur de bordure de *0* dans la colonne de gauche. C'est au sein de ce tableau que la navigation sera insérée.
4. Insérez deux nouveaux tableaux de *2* lignes et *1* colonne dans la première cellule de la colonne centrale avec une largeur de 100 %, afin qu'ils s'adaptent automatiquement à la taille de la fenêtre.
5. Spécifiez une valeur de *2* dans le champ *Remplissage et Espac. De cellule* de la fenêtre **Propriétés** afin d'éviter que le texte ne colle aux bordures du tableau.



Modifier l'alignement de votre tableau

Comme pour le texte, vous pouvez depuis la fenêtre **Propriétés** modifier l'alignement de votre tableau : *Gauche*, *Centre* ou *Droite* depuis la liste déroulante *Aligner*.

Ajouter une couleur d'arrière-plan

1 Dans le tableau imbriqué créé dans la colonne de gauche, sélectionnez une cellule puis choisissez une couleur d'arrière-plan depuis le champ *Ar-pl* de la fenêtre **Propriétés**. Reproduisez cette manipulation dans chaque cellule du tableau pour créer une barre de navigation harmonieuse.

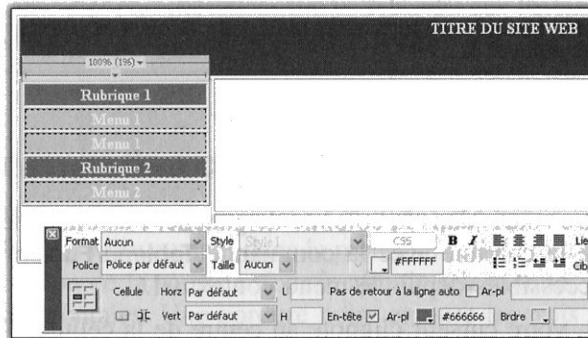


Figure 4.45 : *Une barre de navigation créée à partir de tableaux imbriqués*

2 Placez le curseur dans la première cellule du nouveau tableau créé dans la colonne centrale. Dans la fenêtre **Propriétés**, choisissez un rose clair grâce au nuancier proposé dans le champ *Ar-pl* (Arrière-plan). Le code hexadécimal correspondant à votre couleur est automatiquement inséré.

3 Ajoutez un dernier tableau de *2* lignes et *1* colonne dans la colonne de droite. Insérez une couleur d'arrière-plan dans la première cellule puis placez textes et images à votre convenance.



Figure 4.46 : *Une interface réalisée à partir de tableaux imbriqués dans Dreamweaver*



Pour davantage d'informations sur l'insertion de texte et d'images, reportez-vous aux sections ***Insérer du texte*** *et* ***Insérer des images*** *de ce chapitre.*

4 Sur le même principe, sélectionnez une couleur d'arrière-plan pour les autres lignes et colonnes. Si vous préférez utiliser une image d'arrière-plan, employez le champ *Ar-pl* situé au-dessus du champ *Brdre* ou du champ *Image ar-pl* des **Propriétés** du tableau.

5 Afin de visualiser votre mise en page dans un navigateur, appuyez sur la touche F12. Votre page est structurée pour agencer facilement textes et images. Les bordures du tableau sont invisibles.

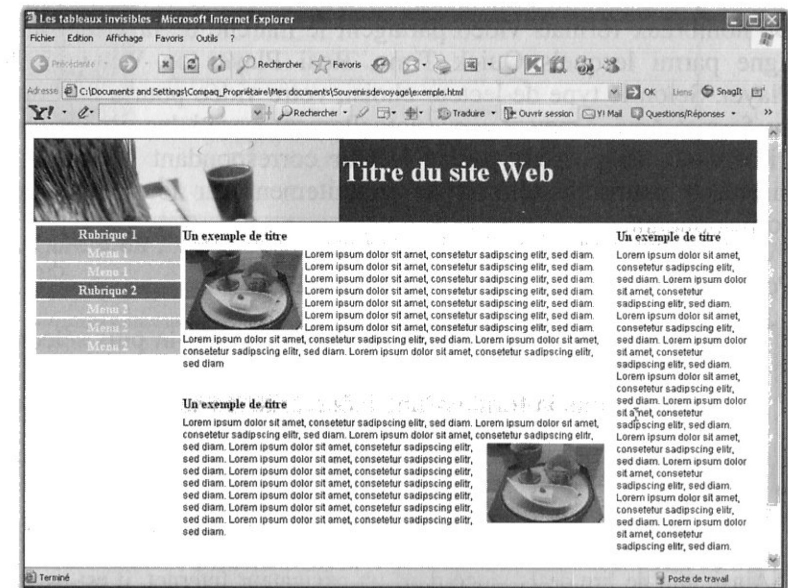


Figure 4.47 : *Le résultat final dans un navigateur Internet*



Un tableau qui prend toute la page

Si vous souhaitez que votre tableau corresponde exactement à la taille de votre écran, assurez-vous que les valeurs de marge sont nulles dans la fenêtre **Propriétés de la page**, accessible avec la commande **Modifier/Propriétés de la page**.

4.7. Insérer des éléments multimédias

Dreamweaver ne se limite pas à l'insertion de textes et d'images. Avec la généralisation du haut débit, vidéos, sons, musique et animation Flash prennent une part de plus en plus importante dans la création de pages web.

Intégrer un fichier vidéo

L'insertion de fichiers vidéo s'effectue dans Dreamweaver à l'aide d'une commande dédiée qui se charge d'insérer dans la page web le lecteur correspondant, nécessaire à la lecture de la vidéo sur le Web.

De nombreux formats vidéo partagent le marché de la visualisation en ligne parmi lesquels Quick Time, Real Player ou Windows Media Player. Selon le type de lecteur choisi, votre vidéo pourra être importée au format **.avi*, **.mov*, **.wmv*, actuellement parmi les plus utilisés. Si l'internaute ne possède pas le lecteur correspondant au fichier vidéo inséré, il pourra le télécharger gratuitement sur le site de l'éditeur correspondant.

Pour cela :

1 Activez la commande **Insertion/Medias/Plug-in** puis sélectionnez un fichier au format vidéo sur votre ordinateur. Votre vidéo apparaît sous la forme d'une icône grise au sein de Dreamweaver.



Plug-in

Un plug-in (de l'anglais to plug, brancher) est un module externe chargé d'ajouter de nouvelles fonctionnalités à un autre programme. Ainsi, afin de lire de la vidéo dans un navigateur Internet, il est parfois nécessaire de télécharger le plug-in correspondant au format de la vidéo.

2 Par défaut, l'icône vidéo est de petite taille (32 * 32). Sélectionnez-la et modifiez ses dimensions afin de l'ajuster à celles de votre vidéo depuis la fenêtre **Propriétés** de plug-in, grâce aux options *L* (Largeur) et *H* (Hauteur) (voir Figure 4.48).

3 Pour tester votre page, sélectionnez **Fichier/Aperçu dans le navigateur**. Si vous possédez les plug-ins correspondant au format, vous pourrez lire votre son en cliquant sur le bouton **Lecture** et visualiser directement la vidéo.

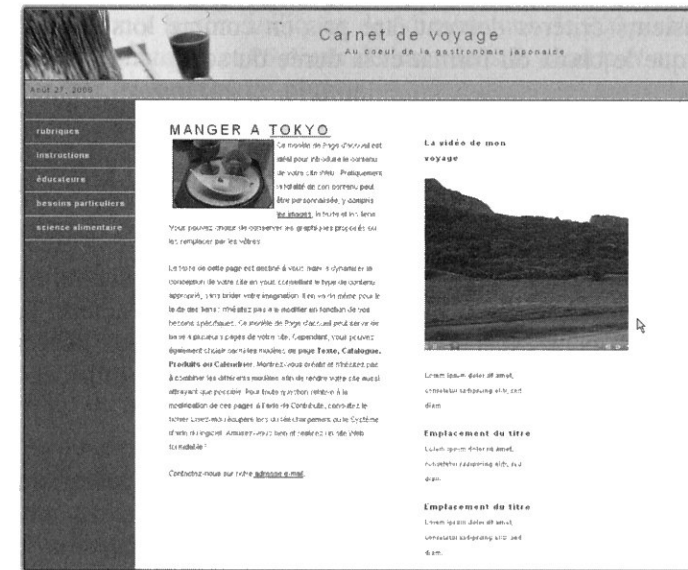


Figure 4.49 : *Une vidéo au format Quick Time insérée dans une page web*

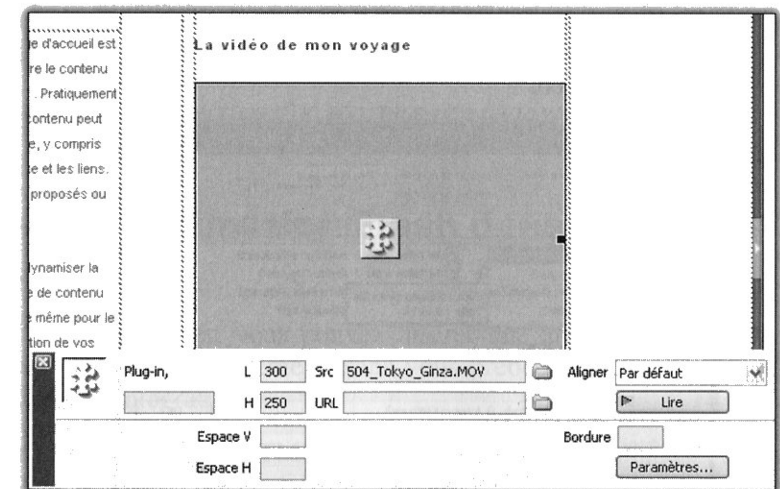


Figure 4.48 : *Le fichier vidéo est symbolisé dans Dreamweaver par une petite icône grisée*

Sonoriser une page web

Vous pouvez sonoriser votre page web en y ajoutant une musique de fond. Plusieurs critères doivent être pris en compte lors de l'ajout de sons tels que le choix du format et la durée du son.

Si votre site s'adresse à un public équipé avec du haut débit, le poids de votre son peut monter jusqu'à 1 Mo environ. Dans le cas contraire, ne dépassez pas une centaine de kilooctets afin que la page reste accessible aux connexions bas débit.

Si vous souhaitez partager avec les internautes de votre site un morceau musical, n'oubliez pas qu'afin de respecter les droits d'auteur, la durée du morceau ne peut excéder 30 secondes. Au-delà, vous devrez vous acquitter des frais correspondants à l'achat du morceau musical.

Procédez ainsi :

1 Pour insérer du son dans une page HTML, sélectionnez la commande **Insertion/Medias/Plug-in**. Sélectionnez sur votre ordinateur un fichier son et enregistrez-le dans le dossier correspondant à votre site web.

2 Plusieurs formats de son peuvent être utilisés dont l'extension varie : **.wav*, **.mid* et **.mp3* sont les principaux. Le format MP3 offre le format de compression le plus important, avec le meilleur compromis poids/qualité ; il constitue le format à privilégier pour votre page web.

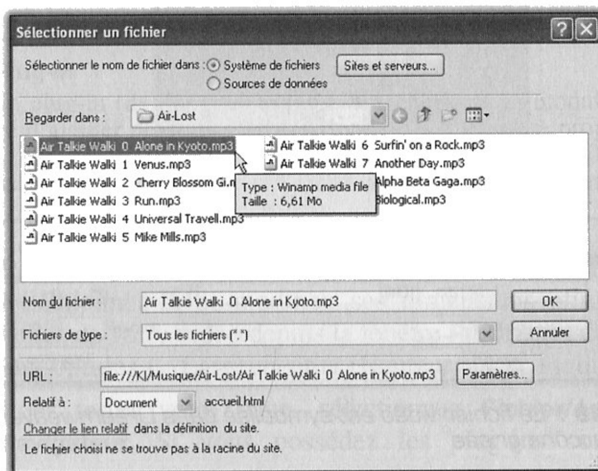


Figure 4.50 : *Le format MP3 est à privilégier pour l'insertion de son dans une page web*

3 Votre son est intégré à votre page web sous la forme d'une icône de *32 pixels* de large sur *32 pixels* de haut, comme précédemment pour la vidéo. Afin de visualiser correctement le lecteur musical pour lancer le son, indiquez des dimensions de *200 pixels* de large dans le champ *L* et *25 pixels* de haut dans le champ *H* au sein de la fenêtre **Propriétés** de plug-in.

4 Afin d'écouter votre son, cliquez sur le bouton **Lire** situé dans la fenêtre **Propriétés**. Selon le type de son choisi, l'internaute pourra lire directement le son sur son ordinateur ou devra télécharger le plug-in correspondant au fichier son choisi.

5 Indiquez à l'internaute comment arrêter le son dans le cas où celui-ci l'incommoderait ; s'il est dans un lieu public, par exemple. Vous pouvez indiquer au-dessus du lecteur matérialisé une simple phrase invitant l'internaute à cliquez sur le bouton **Stop** du lecteur pour arrêter le son, par exemple.

6 Appuyez sur la touche F12 afin de visualiser un aperçu dans le navigateur Internet. Un lecteur de son est automatiquement intégré à la page web. Vous pouvez arrêter le son ou faire une avance rapide en appuyant sur les boutons correspondants.

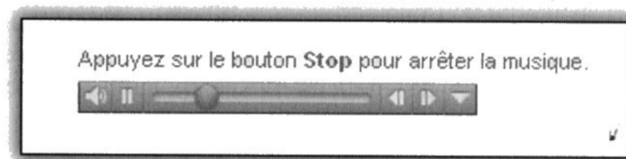


Figure 4.51 : *Lecture d'un son dans une page web*

Insérer une animation Flash dans une page HTML

Grâce à Dreamweaver, vous pouvez insérer une animation Flash dans une page web automatiquement, sans vous préoccuper du code HTML nécessaire à l'intégration.

1 Ouvrez la page HTML dans laquelle vous souhaitez insérer l'animation Flash avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Sélectionnez un fichier sur votre disque dur.



Pour davantage d'informations sur la création d'une animation Flash, reportez-vous au chapitre 6, ***Créer des animations pour le Web avec Flash.***

2 Si vous avez récemment modifié la page HTML que vous souhaitez utiliser, vous pouvez également faire appel à la commande **Fichier/Ouvrir les fichiers récents**.

3 Choisissez l'animation Flash à insérer dans Dreamweaver avec la commande **Insertion/Médias/Flash**. L'animation Flash à insérer doit être au format *SWF*.

4 Une icône symbolisant l'animation Flash apparaît dans la page. Ouvrez la fenêtre **Propriétés** et spécifiez le document Flash à insérer depuis le champ de formulaire *Fichier*.

5 Une boîte de dialogue apparaît pour copier le nouvel élément dans le répertoire de votre site. Cliquez sur le bouton **Oui**. Après sélection de votre fichier, validez par un clic sur le bouton **Enregistrer** dans la fenêtre **Copier Fichier sous** qui s'affiche à l'écran afin de sauvegarder l'élément dans le dossier de votre site.

6 La fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises objet** s'affiche à l'écran. Elle permet d'ajouter un descriptif supplémentaire aux objets insérés afin de faciliter la navigation sur le Web des personnes souffrant de déficits visuels, auditifs, etc. Les informations restent facultatives.

7 Indiquez éventuellement un titre pour votre objet afin de décrire l'animation Flash insérée. Validez par un clic sur le bouton OK.

8 L'animation est insérée dans la page HTML et le code correspondant automatiquement généré.

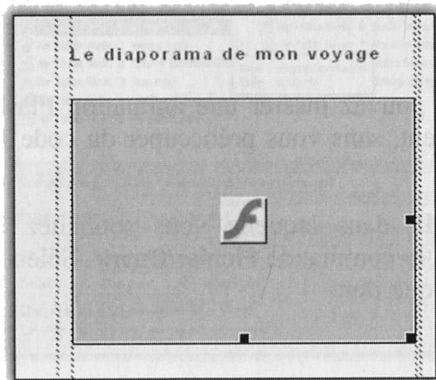


Figure 4.52 : *Insertion d'une animation Flash*

Modifier les propriétés de l'animation

Une animation Flash peut être modifiée et visualisée dans Dreamweaver sans passer par le Flash Player.

1 Afin de visualiser l'animation dans l'interface de Dreamweaver, sélectionnez-la en cliquant dessus puis ouvrez la fenêtre **Propriétés**. Cliquez sur le bouton **Lire** ; l'animation est jouée au sein de Dreamweaver. Cliquez sur le bouton **Arrêt** pour éditer de nouveau l'animation dans Dreamweaver.

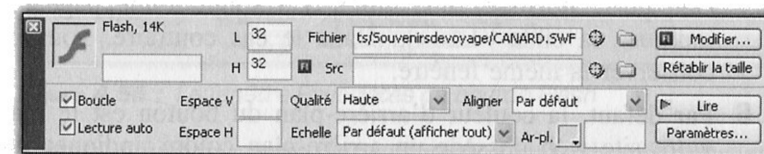


Figure 4.53 : *La fenêtre Propriétés d'une animation Flash*

2 En plaçant le curseur sur un angle de l'animation, des poignées de redimensionnnement s'affichent pour modifier la taille de l'animation Flash. Si vous souhaitez rétablir la taille originale, cliquez sur le bouton **Rétablir la taille**.

3 Afin de modifier rapidement l'animation Flash dans Dreamweaver, cliquez sur le bouton **Modifier** situé dans la fenêtre **Propriétés**. Flash s'affiche à l'écran, à condition que l'application ait été préalablement installée sur votre ordinateur.

Créer des animations Flash avec Dreamweaver

Grâce à Dreamweaver, vous pouvez créer rapidement des animations simples au format Flash afin d'ajouter boutons interactifs et textes animés.

Insérer une barre de navigation en Flash

Grâce à la fonction de création de boutons Flash intégrée à Dreamweaver, vous pouvez rapidement ajouter un bouton Flash au sein de votre page HTML mais aussi créer une barre de navigation animée.

1 Ouvrez la page HTML dans laquelle vous souhaitez insérer le bouton Flash avec la commande **Fichier/Ouvrir**.

2 Sélectionnez la commande **Insertion/Médias/Boutons Flash**. La fenêtre **Insérer le bouton Flash** s'affiche à l'écran.

3 Dreamweaver propose par défaut plusieurs styles de boutons. Choisissez un style parmi les modèles proposés que vous pouvez visualiser dans la zone *Echantillon*.

4 Dans le champ *Texte du bouton,* entrez le texte de votre choix. Choisissez la police, la taille du texte.

5 Affectez un lien à vote bouton en insérant l'adresse dans le champ *Lien* puis choisissez une cible. S'il s'agit d'une page externe, indiquez la cible `_blank`. Dans le cas contraire, vous pouvez conserver la même fenêtre.

6 Par défaut, la couleur d'arrière-plan du bouton est le blanc. Si votre site web possède un arrière-plan coloré, indiquez dans ce champ la couleur correspondant à votre fond pour éviter des contours disgracieux. Pour choisir précisément la couleur correspondant au fond de votre page, déplacez le curseur sur la couleur à sélectionner ; celui-ci se transforme en pipette. Cliquez pour enregistrer la couleur.

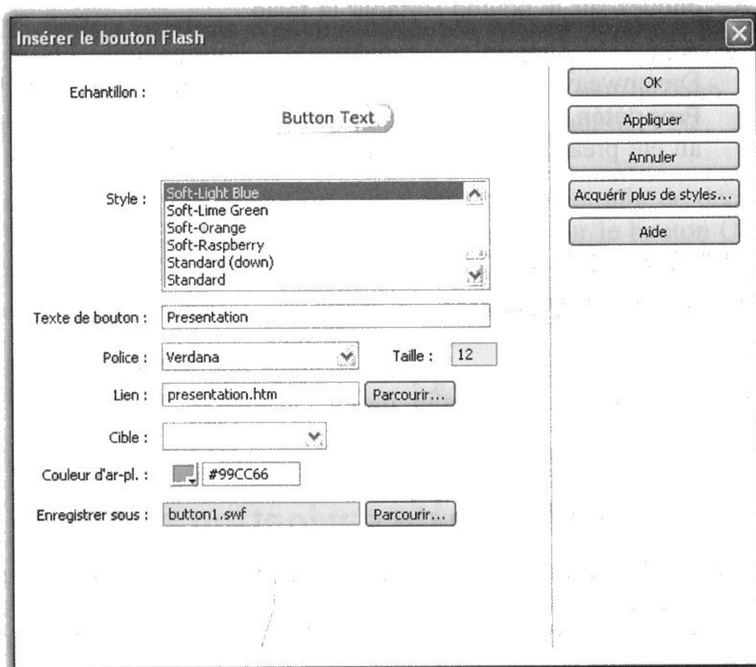


Figure 4.54 : Création d'un bouton Flash dans Dreamweaver

7 Indiquez un nom pour votre bouton dans le champ *Enregistrer sous* puis validez avec le bouton OK. Le bouton Flash est inséré dans la page HTML.

8 Le bouton s'insère automatiquement au sein votre page dans Dreamweaver. Vous pouvez régler ses paramètres depuis la fenêtre **Propriétés** en cliquant sur le bouton **Modifier** mais celui-ci reste éditable uniquement au sein de Dreamweaver.

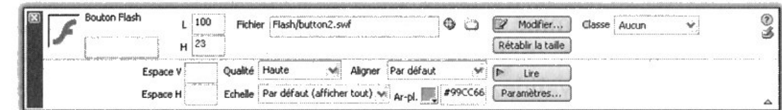


Figure 4.55 : La fenêtre Propriétés de bouton Flash

9 Afin de définir une barre de navigation, il suffit de créer plusieurs boutons et de les placer les uns à côtés des autres, verticalement ou horizontalement.



Figure 4.56 : Une barre de navigation en Flash

Ajouter une animation de texte

Analogue à la fonction de création de bouton, Flash dispose d'une fonctionnalité destinée à créer rapidement, par le biais d'Assistant, un texte animé au format Flash :

1 Ouvrez la page dans laquelle vous souhaitez insérer le texte animé avec la commande **Fichier/Ouvrir**.

2 Sélectionnez le menu **Insertions/Médias/Texte Flash**. La fenêtre **Insérer le texte Flash** apparaît.

3 Vous pouvez définir au sein de cette fenêtre la police, la taille, la couleur du texte par défaut et la couleur de survol, c'est-à-dire lors du passage de la souris sur le texte

4 Spécifiez comme pour le bouton un lien, une cible une couleur d'arrière-plan analogue au fond de votre page web puis nommez votre texte. Validez par un clic sur le bouton OK pour enregistrer les modifications.

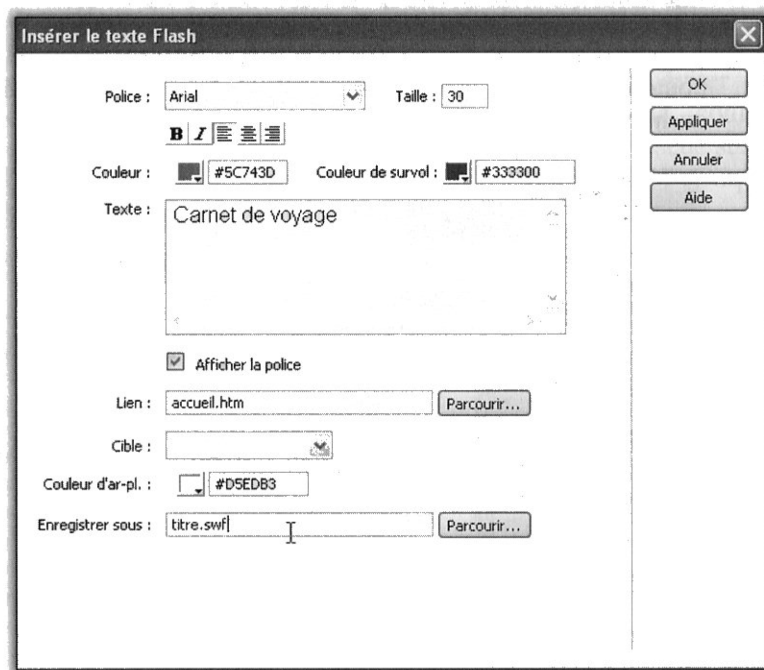


Figure 4.57 : *Création d'un texte animé en Flash*

5 Pour modifier les paramètres de votre texte, sélectionnez-le dans Dreamweaver. Cliquez sur le bouton **Modifier** dans la fenêtre **Propriétés**.

6 Afin de tester l'animation, ouvrez votre page dans un navigateur web avec la touche F12. Lors du passage de la souris sur le titre, celui-ci change de couleur comme il est spécifié dans la fenêtre d'insertion du texte Flash.



Figure 4.58 : *Titre en Flash créé avec Dreamweaver*

4.8. Utiliser les formulaires

Les formulaires HTML sont utilisés dans de nombreux sites web afin de recueillir des informations sur vos visiteurs. Ils peuvent avoir de multiples usages : formulaire de candidature, livre d'or pour faire part de ses commentaires, etc.

Créer un formulaire d'inscription à une newsletter

1 Ouvrez votre page HTML et sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Formulaire**. Cette commande permet d'insérer les balises HTML nécessaires à la structure du formulaire.

2 Une ligne rouge pointillée apparaît à l'écran. C'est à l'intérieur de cette ligne, invisible lors de la visualisation dans le navigateur, que les différents éléments du formulaire seront placés.

3 Cliquez sur cette ligne rouge et ouvrez la fenêtre **Propriétés**. Dans le champ *Action*, indiquez votre adresse mail, par exemple `mailto :karine@hotmail.com`. Lors d'un clic sur le bouton d'envoi de formulaire, les informations seront transmises à l'adresse mail indiquée.



Afficher les données transmises par le formulaire

Selon votre logiciel de messagerie, les informations peuvent apparaître sous la forme d'un fichier présentant l'extension *.txt* ou *.Att*. Pour visualiser son contenu, vous devez l'ouvrir avec un éditeur de texte, par exemple le Bloc-notes de Windows.

4 Sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Champ de texte**. La fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'entrée** apparaît. Saisissez dans le champ *Etiquette* l'information à entrer dans le champ de texte à insérer. Pour cet exemple, écrivez `NOM`. Conservez les autres options par défaut puis validez par un clic sur le bouton OK.



Champ de texte

Un champ de texte correspond à un champ de saisie d'une seule ligne, utilisé pour écrire un texte court tel que nom, prénom ou adresse email par exemple. Il se présente sous la forme d'un rectangle blanc à l'intérieur duquel l'internaute peut saisir les informations nécessaires.

5 Cliquez sur la touche [↵] afin de passer à la ligne suivante. Insérez un nouveau champ de texte `EMAIL`.

Figure 4.59 : *Insertion d'un formulaire*

6 Afin d'envoyer ces données, il est nécessaire d'ajouter un bouton depuis le menu **Insertion/Formulaire/Bouton**. Dans la fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'entrée**, n'entrez rien dans le champ *Etiquette* et validez par un clic sur le bouton OK.

7 Testez votre formulaire dans un navigateur Internet en appuyant sur la touche [F12]. Indiquez un nom dans le champ *Nom*, un email dans le champ *Email* et cliquez sur le bouton **Envoyer**. Les informations sont envoyées directement par l'intermédiaire de votre logiciel de messagerie.

Insérer un questionnaire simple

Un formulaire peut contenir de multiples éléments afin de réaliser sondage, questionnaire, formulaire d'inscription, de recommandation, etc. Pour aller plus loin avec les formulaires, un questionnaire contenant champs de texte, boutons radio, cases à cocher, listes déroulantes et boutons d'envoi sera créé afin de réaliser un questionnaire.

1 Créez un nouveau formulaire avec le menu **Insertion/Formulaire/Formulaire**. Afin d'aligner les champs du formulaire, un tableau sera créé à l'intérieur du formulaire. Placez le curseur entre les deux lignes rouges et sélectionnez la commande **Insertion/Tableau**.

2 Créez un tableau de *5 lignes* et *2 colonnes*, d'une largeur de *70%*, avec une bordure de *1*. Validez par OK.



Pour plus de détails sur la création de tableaux HTML, reportez-vous à la section ***Structurer sa mise en page avec les tableaux*** *de ce chapitre.*

3 Dans la colonne de gauche, insérez les intitulés `NOM` et `PRENOM` dans deux lignes distinctes.

Figure 4.60 : *Insertion des libellés de formulaire*

4 Dans la seconde colonne du tableau, insérez un champ de texte face aux champs *Nom* et *Prénom* grâce à la commande **Insertion/Formulaire/Champ de texte**. Insérez la question *Comment avez-vous connu ce site ?* dans la colonne de gauche.

5 Dans la seconde colonne du tableau, face à la question, une liste déroulante comprenant plusieurs choix va être insérée. Sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Liste/Menu**.

Figure 4.61 : *Ajout d'une liste déroulante*

6 N'insérez pas d'étiquette dans la fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'entrée** qui s'affiche à l'écran et conservez les autres valeurs par défaut. Cliquez sur la liste afin de la sélectionner puis ouvrez la fenêtre **Propriétés**. Cliquez sur le bouton **Valeurs de la liste...**.



Liste déroulante

La liste déroulante est utilisée au sein d'un formulaire afin de sélectionner uniquement une réponse parmi une liste de propositions.

7 Dans la boîte de dialogue **Valeurs de la liste**, indiquez dans le champ *Etiquette de l'élément* le premier intitulé. Cliquez sur le bouton + afin d'ajouter les éléments suivants. Validez par OK.

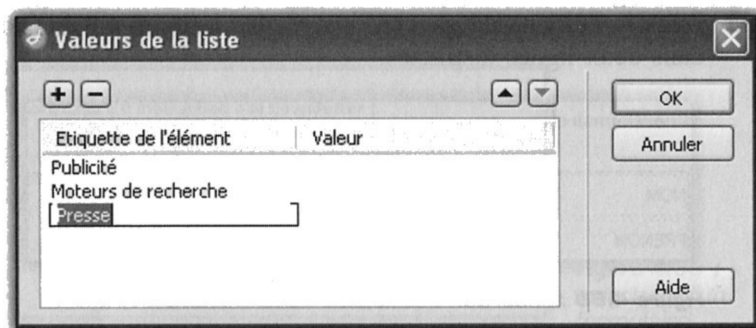


Figure 4.62 : *Insertion de valeurs dans la liste*

8 Dans la seconde colonne du tableau, face à la question *Avez-vous apprécié ce site ?*, sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Bouton radio**. Dans la fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'entrée**, entrez *Oui* dans le champ *Etiquette*. Renouvelez l'opération pour créer un deuxième bouton radio avec l'étiquette *Non*.



Bouton radio

Les boutons radio sont utilisés dans le cas où une seule réponse parmi plusieurs est possible. Par exemple, à la question : êtes-vous majeur ? Une seule réponse est possible, soit *Oui*, soit *Non*.

9 Dans la seconde colonne du tableau, face à la question *Souhaitez-vous recevoir des offres spéciales sur :* sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Case à cocher**. Insérez trois cases à cocher comme indiqué sur l'illustration en spécifiant leur intitulé dans le champ *Etiquette* de la fenêtre **Attributs d'accessibilité des balises d'entrée**. Pour passer à la ligne sans créer un nouveau paragraphe, appuyez sur la combinaison de touches Maj+↵.



Case à cocher

Contrairement aux boutons radio, les cases à cocher sont employées dans les cas où plusieurs réponses sont possibles. Par exemple, vous souhaitez à la fois recevoir par email les promotions en cours et l'actualité du site.

10 Fusionnez la dernière ligne du tableau puis sélectionnez la commande **Insertion/Formulaire/Bouton**. Un bouton **Envoyer** s'affiche à l'écran.

Figure 4.63 : *Aperçu du formulaire*

11 Afin de transmettre ces informations par mail, sélectionnez l'ensemble du formulaire et indiquez une adresse mail dans le champ *Action* de la fenêtre **Propriétés**, sans oublier de la faire précéder de l'intitulé *mailto:*. Par exemple, `mailto :karine@hotmail.fr`.

12 Pour visualiser le formulaire dans un navigateur Internet, appuyez sur la touche F12. Un clic sur le bouton **Envoyer** transmettra toutes les informations à l'adresse email spécifiée.



Traiter efficacement les données d'un formulaire

Le traitement de donnés par email est certainement le plus simple mais il n'est pas le plus complet. De plus, au-delà d'une cinquantaine d'inscriptions par jour, la saisie de données risque rapidement de devenir ingérable. Vous pouvez faire appel à un script dédié à cette tâche, souvent proposé par votre hébergeur au format *cgi* ou *php* qui se chargera de traiter automatiquement les données du formulaire.

4.9. Publier son site web avec l'outil FTP intégré

Après avoir créé votre site avec Dreamweaver, vous devez le mettre en ligne sur votre serveur web. Dreamweaver propose un outil intégré qui vous permet de publier facilement vos fichiers en ligne par simple glisser déplacer. Il se charge même de mettre automatiquement votre site à jour au fur et à mesure des modifications effectuées.

Organiser les fichiers de votre site

1 Lorsque vous êtes satisfait des pages créées avec Dreamweaver, sélectionnez la commande **Site/Gérer les sites**. Sélectionnez le site *Souvenirsdevoyage* créé préalablement puis cliquez sur le bouton **Terminé**.



De quelles données avez-vous besoin ?

Afin de publier votre site, vous devez posséder un hébergeur qui se chargera de vous transmettre une adresse FTP, ainsi qu'un nom et un mot de passe indispensables à toute connexion.

2 Les documents composant votre site web apparaissent dans la fenêtre **Fichiers**. En double-cliquant sur un nom de fichier, celui-ci s'affiche automatiquement dans Dreamweaver.

3 Afin de modifier l'arborescence de votre site en ajoutant un nouveau dossier pour regrouper les images par exemple, cliquez

du bouton droit sur une image puis choisissez la commande **Nouveau Dossier**.

4 Un nouveau dossier s'affiche en bas de liste. Cliquez pour le renommer puis glissez déplacez vers ce dossier les images de la votre site en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

5 La boîte de dialogue **Mettre à jour les fichiers** apparaît à l'écran. Dreamweaver se charge de mettre à jour vos liens automatiquement. Cliquez sur le bouton **Mettre à jour**.

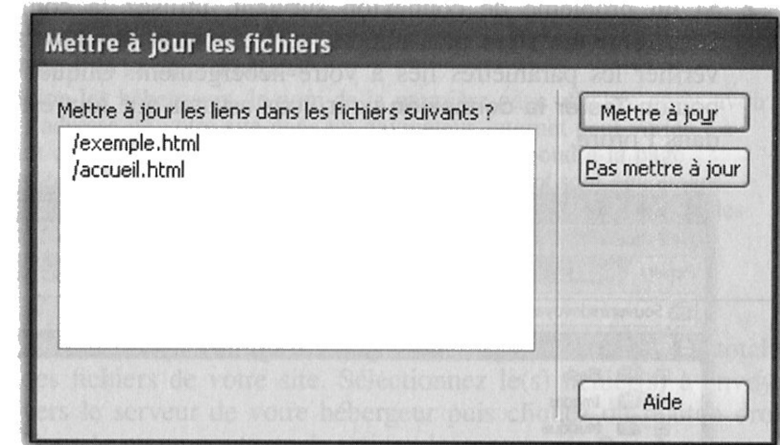


Figure 4.64 : *Mise à jour automatique des liens du site web*

6 Faites de même pour les fichiers vidéo et les animations Flash afin de créer des répertoires distincts. Mettez à jour les liens pour éviter tout problème de navigation par la suite.



Évitez accents et caractères spéciaux

Lors de la création de nouveaux dossiers ou si vous renommez vos fichiers, évitez d'utiliser accents, espaces et caractères spéciaux. Ils sont susceptibles de ne pas être correctement reconnus par le serveur web lors du transfert de fichiers.

7 Afin d'avoir un aperçu d'ensemble des éléments contenus dans votre site web, vous pouvez afficher le panneau **Actifs** avec la commande **Fenêtre/Actifs**. Tous les détails liés aux images (poids, taille, type, etc.) mais aussi aux vidéos, aux liens ou aux couleurs sélectionnés sont résumés dans ce panneau.

Mettre à jour le site web

La mise à jour du site web se déroule par l'intermédiaire du panneau **Fichiers**, après avoir préalablement créé un site dans Dreamweaver en indiquant tous les paramètres de connexion nécessaires.

1 Afin de vous connecter à votre serveur web, cliquez sur l'icône *hôte distant* du panneau **Fichiers**. La mise à jour de votre site web se lance immédiatement.

2 Si un problème de connexion survient, utilisez la commande **Site/Gérer les sites** puis cliquez sur le bouton **Modifier** afin de vérifier les paramètres liés à votre hébergement. Cliquez sur le bouton **Tester la connexion** pour vous assurer que tout est rentré dans l'ordre.

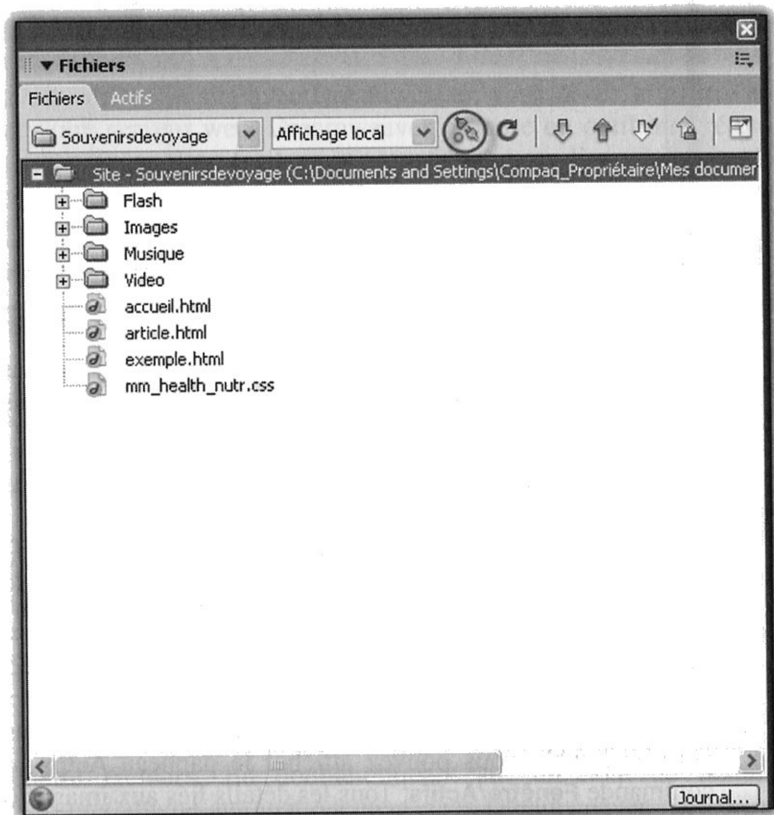


Figure 4.65 : *Connexion au serveur web*



Pour davantage d'informations sur la configuration de la connexion, reportez-vous à la section ***Démarrer avec Dreamweaver*** *de ce chapitre.*

3 Ouvrez votre navigateur Internet puis écrivez votre adresse web, du type **www.monsite.com**. La page d'accueil de votre site s'affiche à l'écran. Elle est désormais visible pour les internautes du monde entier.



Nommer sa page d'accueil

Selon les hébergeurs, le nom de la première page affichée après avoir écrit l'adresse de votre site dans un navigateur Internet peut varier. La plupart du temps, la première page d'un site correspond à la page *accueil.htm* ou *index.htm*. Les extensions *.htm* ou *.html* sont également généralement prises en compte de la même manière par la majorité des serveurs web mais en cas de doute, n'hésitez pas à consulter la FAQ (*Foire aux questions*) de votre hébergeur.

4 Vous n'êtes pas obligé, à chaque mise à jour, d'envoyer la totalité des fichiers de votre site. Sélectionnez le(s) fichier(s) à envoyer vers le serveur de votre hébergeur puis cliquez du bouton droit. Dans le menu contextuel, activez la commande **Synchroniser**. Si la commande **Synchronise**r est grisée, cela signifie qu'une version à jour est déjà en ligne sur votre serveur web.

5 Pour sélectionner plusieurs fichiers à synchroniser, maintenez la touche [Maj] enfoncée tout en cliquant pour sélectionner des fichiers contigus. Si vos fichiers ne sont pas contigus, employez la touche [Ctrl].



Le journal FTP de Dreamweaver

Tous les transferts de fichiers FTP sont enregistrés par Dreamweaver. En cas d'erreur lors d'un transfert, n'hésitez pas à utiliser le journal du site FTP susceptible de vous aider à résoudre le problème. Le journal est accessible en cliquant sur le bouton **Journal** situé dans l'angle inférieur droit du panneau **Fichiers**, accessible depuis le menu **Fenêtre/Fichiers**.

Chapitre 5

Les ressources gratuites du Web

Pour agrémenter votre site, nul besoin d'un investissement coûteux. Le Web propose de nombreuses ressources gratuites afin de dénicher photos, cliparts mais aussi polices, kits graphiques ou scripts destinés à enrichir vos créations web.

5.1. Faire appel aux kits graphiques HTML

Certains sites proposent des kits graphiques HTML "prêts à l'emploi". Il s'agit d'interfaces web incluant boutons de navigation, arrière-plans et logos que vous pouvez intégrer tel quel ou personnaliser à partir d'un logiciel de retouche d'images car les sources sont également fournies.

Une excellente façon pour les webmestres en herbe qui ne possèdent pas une âme d'artiste de disposer rapidement d'une interface graphique pour s'afficher sur le Web.

Ce chapitre illustre l'utilisation d'un kit graphique issu du site **Easycreations**. Il offre l'avantage de proposer des kits gratuits, à condition de laisser le copyright du site sur les pages publiées.

Sélectionner un kit graphique

1 Ouvrez votre navigateur et rendez-vous à l'adresse **www.easycreation.com**. Afin d'accéder au site, votre navigateur doit être équipé du Flash Player. Si vous ne le possédez pas, rendez-vous à l'adresse suivante : **www.adobe.com**. Cliquez sur le lien *Entrer*.

2 Dans le menu situé à gauche, cliquez sur le lien *Kits gratuits*. Dans le menu déroulant, sélectionnez *HTML* afin d'accéder aux kits graphiques réalisés en HTML, sans technologie Flash.



*Pour davantage d'informations sur la technologie Flash, reportez-vous au chapitre 6, **Créer des animations pour le Web avec Flash**.*

3 Un aperçu des kits gratuits proposés par le site s'affiche à l'écran. Cliquez sur une vignette afin de visualiser un aperçu plus détaillé de l'interface proposée.

4 Cliquez sur le lien *Démo* pour tester le kit graphique. Liens, menus, bannières, couleurs s'affichent dans la page HTML.

5 Au-dessous de chaque kit sont indiquées les principales caractéristiques de ce dernier :

- *Résolution* indique l'affichage pour lequel l'interface graphique a été optimisée. Une résolution de 800 * 600 signifie par exemple que l'interface couvrira la totalité d'un écran offrant une taille 800 pixels de large sur 600 pixels de haut.
- *HTML* indique si l'interface proposée inclut du code HTML. Certaines interfaces réalisées intégralement avec Flash nécessiteront un plug-in pour être vues, ce qui n'est pas le cas des sites en HTML.
- *Javascript* indique si l'interface inclut des sites Javascript. Le cas échéant, il vous sera peut-être nécessaire de les personnaliser avant de publier l'interface mais cela reste facultatif.
- *PHP* indique si l'interface fait appel au langage PHP. Si vous optez pour une interface avec PHP, votre serveur web doit obligatoirement supporter cette technologie. En cas de doute, vérifiez avec votre hébergeur.
- *IFrames et Frames*. Les frames, également appelées cadres en français, permettent de diviser une page en plusieurs fenêtres HTML. Choisissez de préférence des interfaces sans frames ni iframes car les sites web utilisant cette technique sont plus difficiles à référencer.

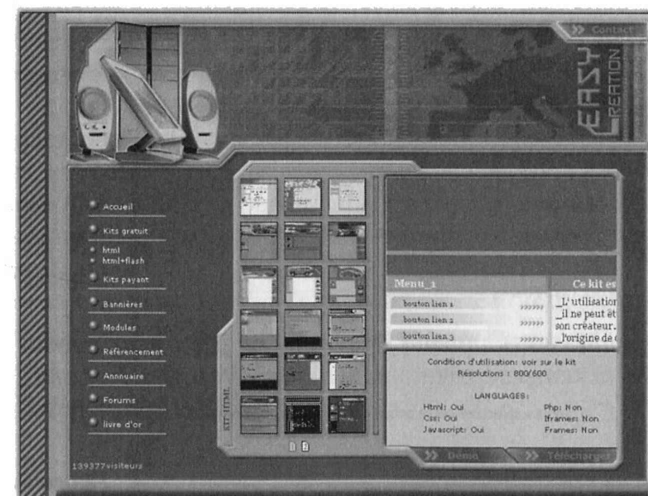


Figure 5.1 : *Une interface web proposée par le site Easycreations*


REMARQUE

Les kits graphiques payants

Pour la publication de sites plus professionnels ou à vocation commerciale, vous trouverez sur le Web des kits graphiques de qualité à partir de 3 € sur le site www.freegaia.com, qui propose également de nombreux objets graphiques (boutons, barre de navigation, etc.).

Le site www.kit-graphique-webmaster.com offre également plusieurs dizaines d'interfaces web à partir de 15 €. Vous trouverez logos et animations Flash à insérer sur votre site, adaptés à de nombreuses thématiques, de l'agriculture à l'informatique en passant par l'immobilier ou le milieu médical.

Installer un kit graphique sur sa page web

1 Après avoir choisi votre kit, cliquez sur le bouton **Télécharger**. Dans cet exemple, le premier kit situé en haut à gauche a été sélectionné. Le kit est proposé au format *ZIP*, il s'agit d'un format compressé destiné à diminuer le poids des fichiers téléchargés.


REMARQUE

Décompresser un fichier ZIP

Afin de dézipper votre répertoire, vous devez posséder un logiciel de décompression tel que Winrar, dont vous trouverez une version d'évaluation sur le site www.adc-soft.com/winrar.htm.

2 La boîte de dialogue de téléchargement s'affiche à l'écran. Cochez le bouton radio **Enregistrer sur le disque** puis validez par un clic sur le bouton OK.

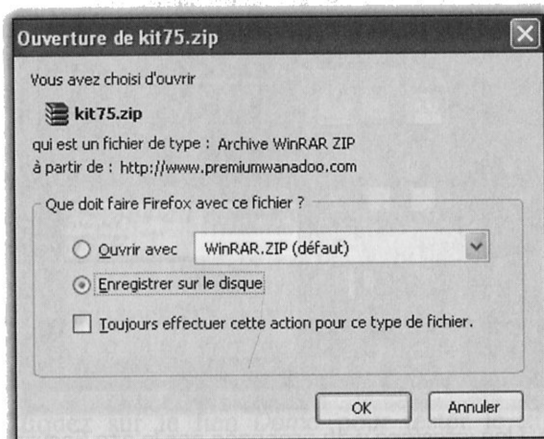


Figure 5.2 : *Téléchargement d'un kit graphique*

3 Cliquez du bouton droit sur le répertoire zippé. Choisissez la commande **Extraire les fichiers**. Sélectionnez un emplacement sur votre disque dur puis validez.

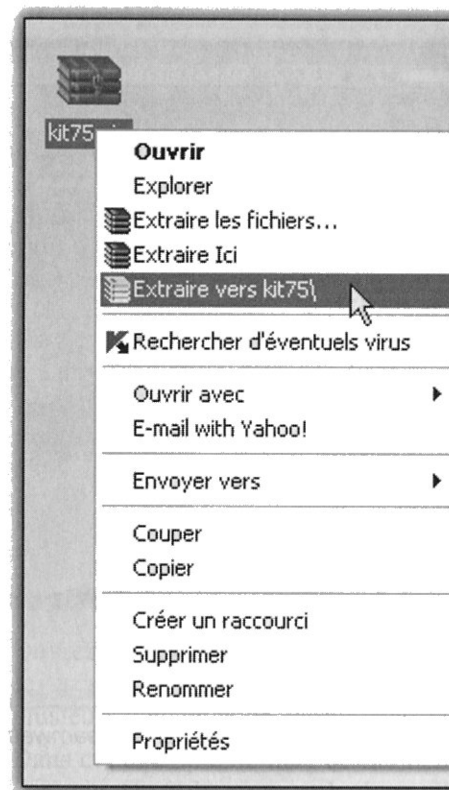


Figure 5.3 : *Décompression d'un fichier ZIP avec Winrar*

4 Cliquez dans le répertoire obtenu puis ouvrez la page *index.htm* dans un éditeur web tel que Dreamweaver avec la commande **Fichier/Ouvrir** afin de personnaliser l'interface. Avant de démarrer toute modification, sauvegardez votre page sous un nouveau nom pour ne pas écraser ce fichier, par exemple `index_original.htm`. Ouvrez de nouveau le fichier *index.htm*.

5 En mode Création, il ne vous reste plus qu'à sélectionner le texte de l'interface afin de le modifier selon vos besoins, en vous aidant de la fenêtre **Propriétés**.

6 Afin de personnaliser menus et liens, il suffit également de sélectionner le texte pour le mettre à jour. Lorsque vous êtes satisfait, enregistrez la page avec la commande **Fichier/Enregistrer**.

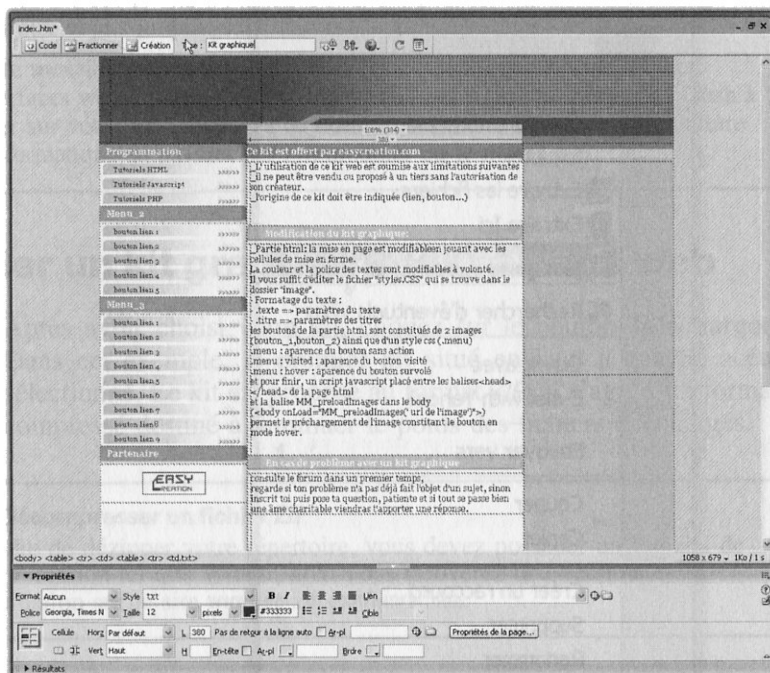


Figure 5.4 : *Personnalisation du kit graphique dans Dreamweaver*

7 Transférez la page *index.htm* ainsi que le répertoire contenant les images sur votre site web à l'aide de la fenêtre **Fichiers**.

8 Visualisez le site nouvellement créé depuis un navigateur Internet en indiquant l'adresse de votre site web, du type **www.monsite.com**. Inutile d'indiquer le nom de la page d'accueil (*index.htm*) ; celle-ci est en effet reconnue par défaut par la plupart des serveurs web comme page d'accueil.



Pour davantage d'informations sur la publication avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre 4, ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

5.2. Utiliser les scripts prêts à l'emploi

Les scripts Javascript ont de multiples usages : création de pop up, redirection d'URL, vérification de formulaires, etc.

Javascript est un langage de programmation qui nécessite un apprentissage régulier. Si vous souhaitez profiter des scripts développés dans ce langage pour ajouter de l'interactivité à votre site sans pour autant passer de longues heures dans l'apprentissage de ce langage, des sites proposant de nombreux scripts prêts à l'emploi sont à votre disposition. Il suffit de les copier/coller sur votre page web à l'endroit choisi.

Choisir un script

1 Ouvrez votre navigateur et rendez-vous sur le site de l'éditeur Javascript à l'adresse **www.editeurjavascript.com**. Ce site référence plusieurs centaines de scripts classés par thèmes.

2 Dans cet exemple, la date de dernière mise à jour de la page web sera ajoutée à la page web. Lors d'une recherche sur un script précis, utilisez le moteur de recherche intégré à l'éditeur Javascript afin d'accéder plus rapidement au script souhaité.

3 Entrez les mots-clés `date de mise à jour`. Dans la liste déroulante, sélectionnez l'option *dans les scripts*. Lancez la recherche en cliquant sur le bouton OK.

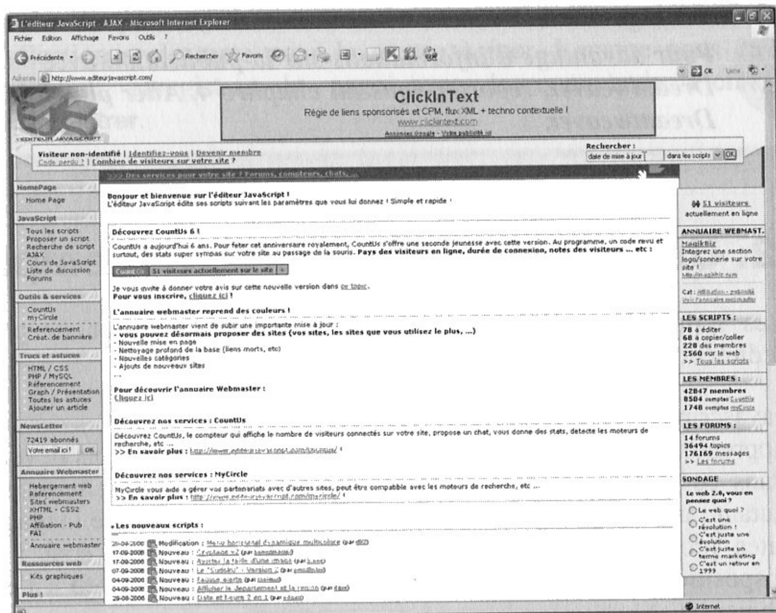


Figure 5.5 : Le site de l'éditeur Javascript

4 Quatre scripts correspondent à la recherche effectuée. Sous chaque titre de script est indiqué le nom du site sur lequel vous pourrez le copier. Cliquez sur le nom du script ; vous êtes renvoyé automatiquement sur la page correspondante.

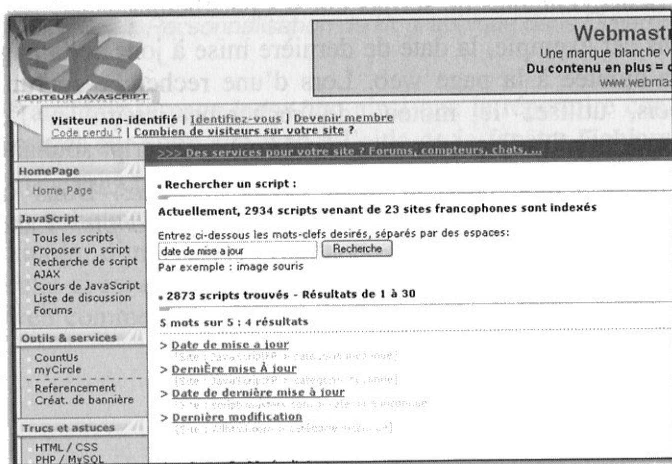


Figure 5.6 : Affichage des scripts correspondant à la recherche

5 Sélectionnez le code du script Javascript avec la souris. Tout code Javascript débute par la balise `<script type="text/javascript">` et se termine par la balise `</script>`.

6 Après avoir sélectionné le script, cliquez du bouton droit. Sélectionnez la commande Copier dans le menu contextuel.

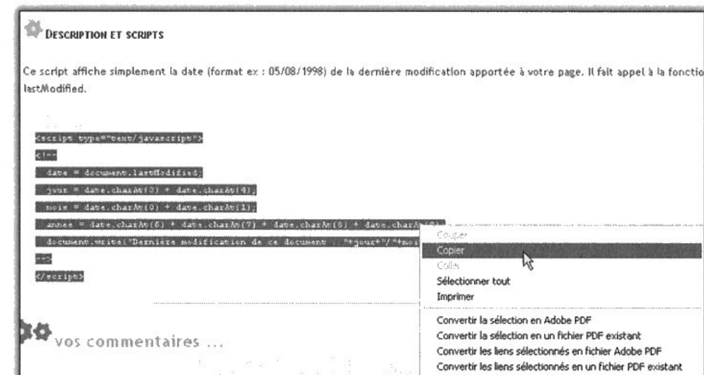


Figure 5.7 : Affichage des scripts correspondant à la recherche

Intégrer le script dans une page web

1 Ouvrez la page web au sein de laquelle vous souhaitez intégrer le script. Afin d'effectuer cette manipulation, faites appel à un éditeur web tel que Dreamweaver.



Pour davantage d'informations sur la publication avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre 4, ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

2 Activez la commande **Fichier/Ouvrir**, sélectionnez l'onglet **Fractionner** pour avoir un aperçu simultané de votre page web et de son code source.

3 Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer le script au sein de la fenêtre d'aperçu.

4 Repérez l'endroit correspondant dans le code source. Cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande *Coller*. Assurez-vous en collant le script que les retours à la ligne sont strictement analogues à l'original ; dans le cas contraire, votre script est

susceptible de ne pas fonctionner. Votre script doit être analogue au code suivant :

```
Le script copié est le suivant :
<script type="text/javascript">
<!--
date = document.lastModified;   jour = date.charAt(3)
✂ + date.charAt(4);   mois = date.charAt(0) + date
✂ .charAt(1);   annee = date.charAt(6) + date
✂ .charAt(7) + date.charAt(8) + date.charAt(9);
document.write("Dernière mise à jour : "+jour+"
✂ /"+mois+"/"+annee);
-->
</script>
```

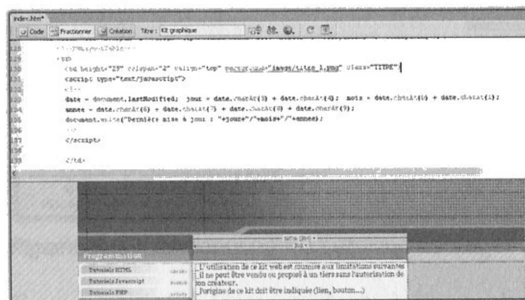


Figure 5.8 : *Insertion du script dans une page web avec Dreamweaver*



Différencier en-tête et corps de page

Dans certains scripts, le code est scindé en deux parties : une partie destinée à l'en-tête de votre page, délimitée par les balises <HEAD> et </HEAD> et une autre partie à placer dans le corps de la page, délimitée par les balises <BODY> et </BODY>. Assurez-vous de bien respecter ces indications lors du copier/coller dans le code source de la page pour que le script soit lancé correctement.

5 Afin de tester votre page, activez la commande **Fichier/Aperçu dans le navigateur/Internet Explorer**. La date de dernière mise à jour s'affiche à l'écran, par exemple :

```
Dernière mise à jour : 01/10/2006
```

6 Si rien ne s'affiche à l'écran, il est possible qu'Internet Explorer ait bloqué le lancement du script afin de protéger votre ordinateur contre un contenu potentiellement dangereux. Dans ce cas, cliquez sur le message d'erreur qui s'affiche, situé au sein d'une

barre de couleur jaune dans la partie supérieure du navigateur puis cliquez dessus.

7 Sélectionnez la commande **Autoriser le contenu bloqué** depuis le menu contextuel afin de visualiser la date de dernière mise à jour. Cette date sera automatiquement actualisée à chaque nouvelle mise à jour sur votre site.

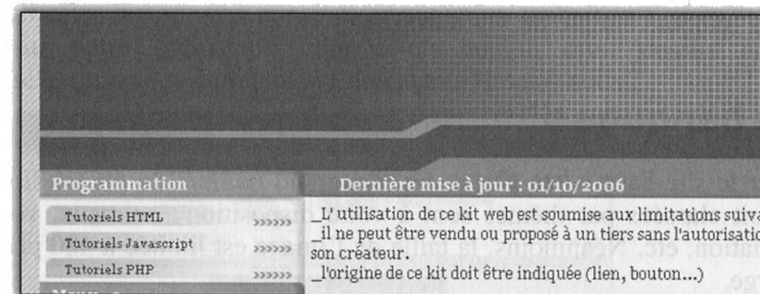


Figure 5.9 : *Aperçu du script Javascript dans Internet Explorer*

8 Afin de publier votre page sur votre site web, utilisez la fenêtre **Fichiers** de Dreamweaver.



Des menus interactifs à copier/coller

Insérer un menu composé d'une arborescence complexe ou comprenant des effets de survol sans être un webmestre émérite, c'est le principe du site **Dynamicdrive** qui propose un large choix de menus à intégrer dans votre site. Bien qu'en anglais, l'interface très rapide à prendre en main ne demande pas une maîtrise avancée de la langue.

Après avoir sélectionné votre menu parmi les modèles disponibles au sein de la rubrique *Menus & Navigation*, copiez/collez les éléments indiqués dans le code source de votre page web afin d'obtenir une barre de navigation immédiatement fonctionnelle.

5.3. Télécharger des images sur Internet

Photos, illustrations, cliparts, gifs animés, comment trouver son bonheur sur le Web ? Afin de vous aider dans vos recherches, certains moteurs tels que Google ont intégré une fonction dédiée spécifiquement à la recherche d'images.

Vous entrez un mot-clé, vous cliquez, et une liste correspondant aux critères entrés s'affiche à l'écran mais ces photos restent soumises aux droits d'auteur.

Du cliché professionnel issu des plus grandes banques d'images mondiales au particulier qui propose ses photos libres de droits en passant par les moteurs spécialisés dans la recherche d'images, il n'est pas toujours simple de s'y retrouver.

Les banques d'images

Sur le site **Barry's free photos**, un très grand nombre de photos libres de droit classées par thèmes sont à votre disposition : animaux, voyages, aviation, etc. Néanmoins, la taille de l'image est limitée à 480 pixels de large.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **www.barrysfreephotos.com**. Dans la colonne de gauche traduite en français, sélectionnez un thème ou cliquez sur le lien *more* (plus) afin d'afficher la bibliothèque d'images proposée par le site.



Figure 5.10 : *Des photos à télécharger gratuitement sur le site Barrysfreephotos*

2 La liste des photos disponibles sur le thème sélectionné s'affiche à l'écran (plus d'une centaine). Cliquez sur une rubrique, par exemple *San Francisco* qui apparaît au sein du thème *Voyages*.

Une soixantaine d'images consacrées à cette ville apparaissent sous forme de vignettes au sein du navigateur.

3 Cliquez sur une vignette afin de visualiser la photo en taille réelle. Les informations de taille et de poids de l'image s'affichent. Toutes les photos ne sont pas de qualité égale, une petite sélection est donc indispensable.

4 Si cette image vous convient et que vous souhaitiez l'enregistrer sur votre ordinateur, cliquez du bouton droit dessus puis sélectionnez la commande **Enregistrer l'image sous**.

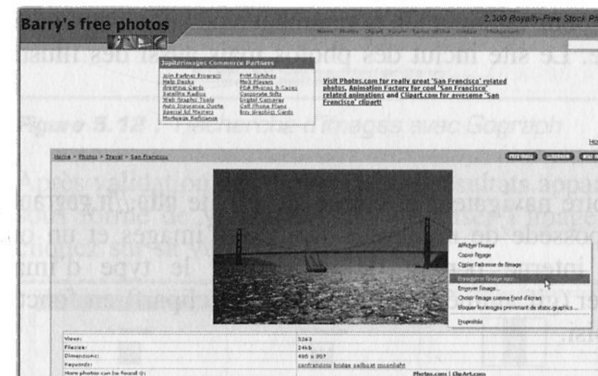


Figure 5.11 : *Enregistrement d'une image*

5 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image**, sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Vous pouvez maintenant insérer cette image dans une page web à l'aide d'un éditeur web.



Pour davantage d'informations sur l'insertion d'images dans une page web, reportez-vous au chapitre 3, ***Créer gratuitement son premier site web*** *et au chapitre 4,* ***Aller plus loin avec Dreamweaver****.*



Libre de droits

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le terme "libre de droits" n'entraîne pas l'abolition de toute règle. Il est en effet nécessaire de respecter quelques règles d'utilisation. Acheter une photo libre de droits consiste à acheter une licence d'utilisation de l'image ; ainsi il est généralement obligatoire à chaque publication de la photo de mentionner



les crédits : nom de l'agence et/ou du photographe, notamment. Avant toute publication d'une image sur Internet, consultez attentivement les conditions d'utilisation.

Les outils dédiés la recherche d'images

Pour vous aider dans la recherche de vos images sur Internet, le site **Gograph** propose une banque d'images riches et variées destinée à un usage personnel pour agrémenter notamment vos sites web à vocation non commerciale. Le site inclut des photos mais aussi des illustrations animées ou non.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez votre navigateur et entrez sur le site **http://fr.gograph.com/**. Gograph possède de nombreux formats d'images et un outil de recherche interne permet de déterminer le type d'images à sélectionner (gif animé, photos, icônes ou clipart) en fonction du thème choisi.



Conditions d'utilisation des images proposées par Gograph

Les images proposées par Gograph sont pour la plupart libres de droit pour un usage personnel et non commercial. Si vous souhaitez illustrer votre site perso ou le CD-ROM de vos vacances, aucun souci. Par contre, pour toute autre activité commerciale, vous devrez commander la licence d'utilisation, propre à chaque visuel, généralement inférieure à une dizaine d'euros par image.

2 Le fonctionnement de **Gograph** est analogue à n'importe quel autre outil de recherche. Dans la section *FAITES VOTRE RECHERCHE GRAPHIQUE*, un champ de texte vous permet d'indiquer les mots-clés caractéristiques du graphique à visualiser.

3 Entrez par exemple le mot `désert` . Cochez la case *Tous* afin d'afficher tous les types de graphique supportés par Gograph puis cliquez sur le bouton **RECHERCHE**.

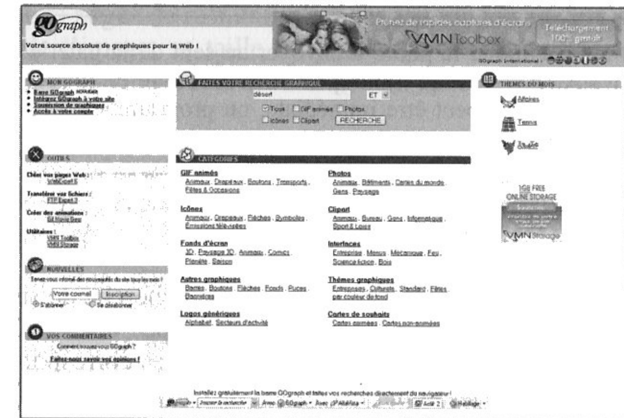


Figure 5.12 : *Recherche d'images avec Gograph*

4 Après validation des mots-clés, les résultats apparaissent à l'écran sous forme de vignette. Pour visualiser l'image en taille réelle, cliquez sur sa vignette.

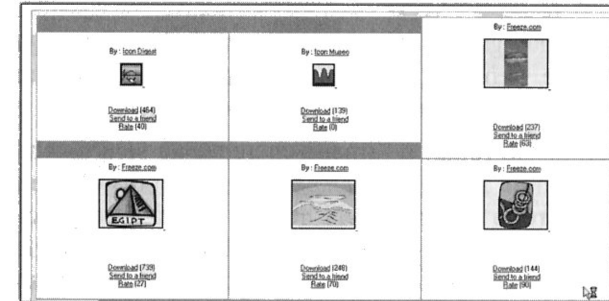


Figure 5.13 : *Affichage des résultats dans Gograph*

5 Une nouvelle fenêtre apparaît pour télécharger l'image. Cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande **Enregistrer l'image sous** . Vous pouvez insérer l'image au sein de votre page web.



Envoyer des cartes postales virtuelles

Envoyer des photos des quatre coins de la planète à vos amis sans bouger de chez vous, rien de plus simple avec Internet. Sur le site **http://photos.linternaute.com**, vous trouverez 20 000 clichés du monde entier, classés par pays ou par thèmes. Vous pouvez utiliser ces photos à des fins personnelles, à condition de conserver le copyright, mais une fonctionnalité de carte postale virtuelle permet également d'expédier ces clichés aux personnes de votre choix.



Après avoir sélectionné la photo à envoyer au sein de la galerie web, il ne vous reste plus qu'à indiquer votre message et votre adresse mail. L'expédition peut être immédiate, ou programmée à la date et l'heure de votre convenance.

Google, le moteur polyvalent

En plus de ses fonctionnalités classiques avec une recherche de sites par mots-clés, Google propose sur le même principe une recherche d'images. Vous entrez un mot-clé, et une liste d'images correspondantes apparaît automatiquement à l'écran.

Selon le mot-clé entré, la recherche est plus ou moins pertinente, mais cela vous permet très rapidement de visualiser une multitude d'images à votre disposition sur un thème donné. Néanmoins, avant d'utiliser une de ces images sur votre site web, consultez les conditions d'utilisation.

Pour cela :

1 Ouvrez votre navigateur Internet et entrez l'adresse **www.google.fr**. Cliquez sur le lien *Images* situé juste au-dessus du champ de recherche afin d'effectuer une recherche d'images.

2 Indiquez un thème relatif à l'image cherchée au sein du champ de texte, par exemple `Paris, Champs Elysées` puis cliquez sur le bouton **Recherche d'images**. N'hésitez pas à être précis et à indiquer plusieurs mots-clés ; les "robots" de Google sont capables d'effectuer une recherche parmi plus de 250 millions d'images recensées sur le Web.



Figure 5.14 : *Accès au moteur de recherche Images de Google*

3 Les pages de résultats s'affichent sous forme de vignettes. Le titre de l'image, sa taille en pixels, son poids et le format de fichier, généralement JPEG ou GIF sont spécifiés sous chaque image.



Pour plus d'informations sur les formats d'images utilisés pour le Web, reportez-vous au chapitre 8, ***Optimiser ses images pour le Web.***

4 Si vous souhaitez afficher uniquement des images en petit ou grand format, la liste déroulante *Afficher* située dans le champ supérieur gauche vous permet de filtrer les résultats selon trois critères de taille.



Figure 5.15 : *Affichage des résultats dans Google Images*

5 Pour passer d'une page à l'autre, descendez au bas de la page et cliquez sur le numéro de page ou sur le lien *Suivant*.

6 Afin d'agrandir une image, cliquez sur sa vignette. En haut de l'écran s'affiche une reproduction de la photo et en bas, la page web dans laquelle elle a été trouvée. Si vous souhaitez employer cette image, vérifiez les conditions d'utilisation spécifiées sur le site d'origine ou contactez directement le webmestre par email.



Figure 5.16 : *Aperçu de l'image sélectionnée dans le site web d'origine*



Le mode de recherche avancé

Pour une recherche plus précise, un mode avancé est disponible. Cliquez sur le lien *Images – Recherche avancée* situé sur la page de recherche d'images de Google. Ce mode vous permet notamment de sélectionner le format à afficher (*JPEG*, *GIF* ou *PNG*), la taille des vignettes, mais aussi d'effectuer un tri entre les images en noir et blanc ou en couleur.

5.4. Installer de nouvelles polices de caractère

Afin de réaliser des créations graphiques inédites, une police originale vous deviendra rapidement indispensable. Pour télécharger gratuitement des polices, rendez-vous sur le site **Font Foundry** qui propose des polices gratuites et payantes pour Mac et PC.



Police

Une police regroupe un assortiment de caractères et symboles typographiques de styles similaires. Parmi les polices les plus couramment utilisées sur un ordinateur, on trouve le Times, l'Arial, l'Helvetica, etc.

1. Ouvrez un navigateur Internet et indiquez l'adresse du site **Fontfoundry**, **www.fontfoundry.com**. Il s'agit d'un site en anglais mais très simple d'utilisation qui ne demande pas de connaissances avancées dans la langue de Shakespeare.
2. Sur la page d'accueil, cliquez sur le lien *Fonts A-Z*. Les polices sont classées par ordre alphabétique. Le nom de la police, ses conditions d'utilisation (Freeware = gratuit ou Shareware = payant) ainsi qu'une vignette d'aperçu sont disponibles pour chaque police (voir Figure 5.17).
3. Afin de télécharger une police, cliquez sur sa vignette. Sa fiche d'information s'affiche à l'écran. Pour mieux visualiser le type de caractères de la police choisie, entrez n'importe quel mot au sein du champ de texte de la section *Sample Text* (texte d'exemple) puis cliquez sur le bouton **Generate Text** (générer le texte). Le texte saisi s'affiche avec la police sélectionnée.
4. Afin d'enregistrer immédiatement cette police sur votre ordinateur, cliquez sur lien situé dans la section **Download**. Selon la police choisie, celle-ci peut être compatible Mac, PC ou Mac et PC selon le signe indiqué devant le lien (voir Figure 5.18).
5. Si vous souhaitez télécharger plusieurs polices issues du site Fontfoundry, cliquez sur le lien *Add to basket* (Ajouter au panier). Vous pouvez également choisir de recevoir la police par email en indiquant votre adresse dans la section *Email me the font*.
6. La police téléchargée a été compressée au format *ZIP*. Décompressez-la à l'aide d'un utilitaire tel que WinZip (**www.winzip.com**).

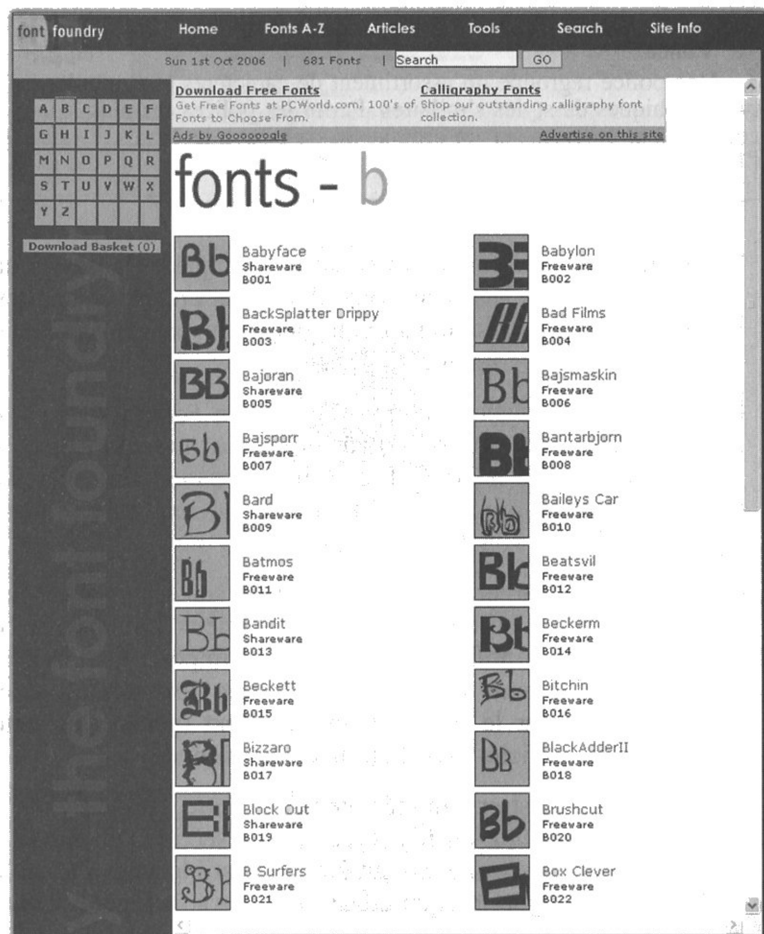


Figure 5.17 : *Polices à télécharger sur le site Fontfoundry*

7 Cliquez sur le menu **Démarrer** puis sélectionnez **Paramètres/Panneau de configuration**. Double-cliquez sur l'icône *Polices*. La fenêtre **Polices** s'affiche à l'écran (voir Figure 5.19).

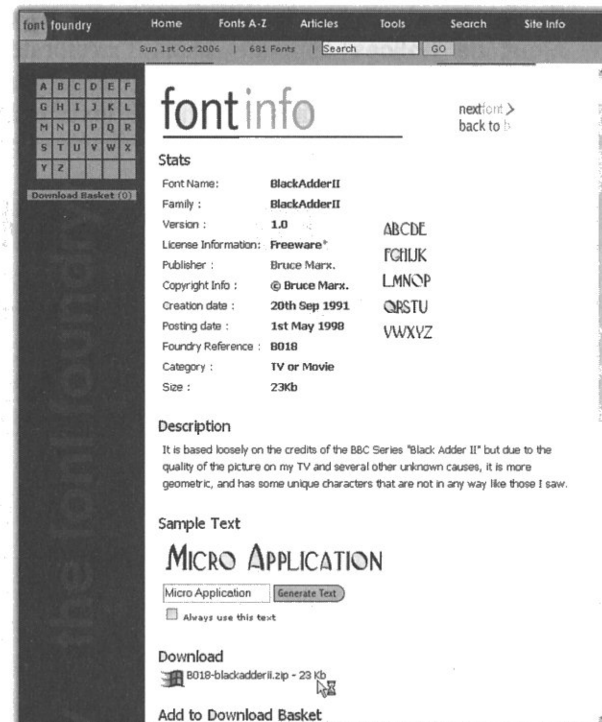


Figure 5.18 : *Téléchargement d'une police Windows*

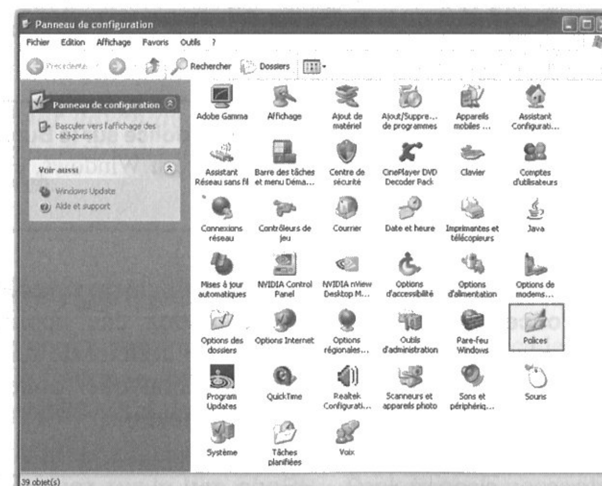


Figure 5.19 : *Téléchargement d'une police Windows*

8 Sélectionnez la commande **Fichier/Installer une nouvelle police**. La fenêtre **Ajout de polices** apparaît. Dans l'explorateur de dossiers, choisissez le répertoire de la police téléchargée. Son nom s'affiche automatiquement dans la zone de texte *Liste des polices*. Cliquez sur le bouton OK.

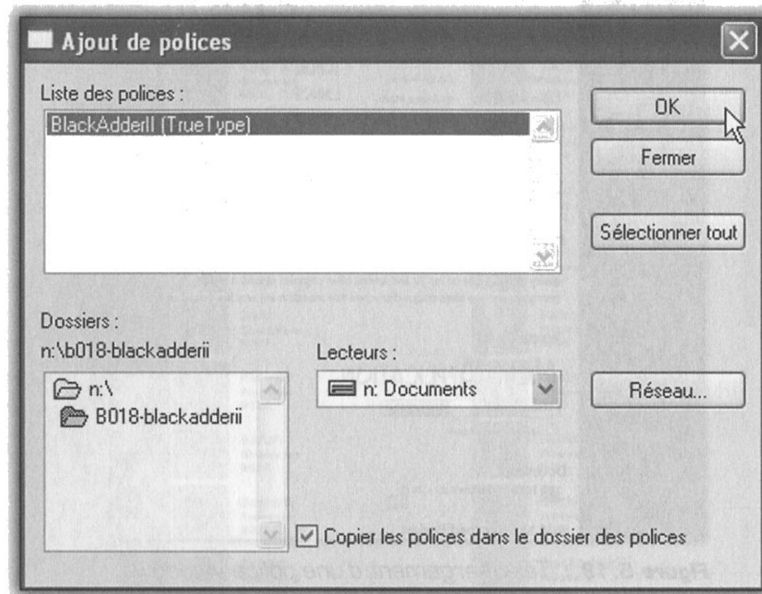


Figure 5.20 : *Installation de la police sur l'ordinateur*



Ne décompressez pas le répertoire contenant la police sur le Bureau

Si le répertoire de votre police se situe sur le Bureau Windows, elle ne sera pas détectée dans la fenêtre **Ajout de polices**.

9 La nouvelle police s'affiche à côté des autres fichiers de police de la fenêtre **Polices**. Afin de la tester, ouvrez une application utilisant du texte (un traitement de texte, un logiciel de retouche d'images, un éditeur web, etc.). Votre nouvelle police est accessible dans la liste des polices de l'application.



Définir plusieurs polices dans une page web

Afin que le site web reste accessible au plus grand nombre, il est conseillé de toujours spécifier deux ou trois polices pour le texte lors de



la création de la page web. Si la première police choisie par le webmestre n'est pas reconnue par le navigateur de l'internaute, les deux autres types de police constitueront une alternative.

5.5. Insérer un forum

Le forum permet aux visiteurs de votre site d'échanger leurs points de vue sur votre site ou des thèmes que vous aurez définis en tant que webmestre. La création d'un forum de A à Z demande de solides connaissances en informatique mais il existe des forums "clés en main" qu'il suffit de personnaliser en fonction de ses besoins.

Cette étape consiste à installer le forum phpBB, un forum très performant, entièrement personnalisable, en français et gratuit bien sûr.

Afin de l'utiliser sur votre site web, votre hébergeur doit supporter le langage PHP et posséder une base de données MYSQL. Avant de lancer l'installation du forum, collectez les identifiants et mots de passe nécessaires fournis par votre hébergeur.

Il est indispensable d'avoir accès directement au serveur web pour installer le forum phpBB. Aussi, il vous sera impossible d'installer ce type de forum sur un blog créé à partir d'une plateforme d'hébergement, par exemple.



Pour davantage d'informations sur le choix d'un hébergement, reportez-vous au chapitre 10, ***Publier et promouvoir son site web****.*

Télécharger phpBB sur son ordinateur

1 Ouvrez votre navigateur Internet afin d'accéder au site de phpBB à l'adresse **www.phpbb-fr.com**. Cliquez sur le lien *Télécharger phpBB* situé dans le menu à gauche.

2 Afin de télécharger la dernière version en français au format ZIP, cliquez sur le lien *phpBB - Pack français* accessible au sein de la fiche d'informations. Décompressez l'archive sur votre ordinateur.

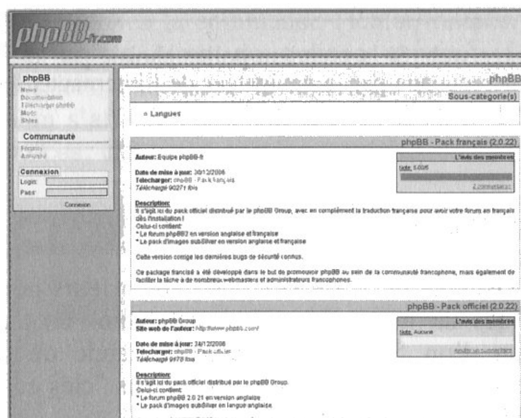


Figure 5.21 : *Le site phpBB-fr propose un forum gratuit*



REMARQUE

Décompression d'un fichier ZIP

Afin de décompresser un fichier ZIP, faites appel à un logiciel dédié tel que Winrar, dont vous trouverez une version d'évaluation à l'adresse **www.adc-soft.com/winrar.htm**.

3 Après décompression du répertoire, le dossier du forum se nomme *phpBB2*. Toutes les étapes de configuration vont se dérouler en ligne grâce à des formulaires.

4 Transférez ce répertoire sur votre serveur web au sein du répertoire principal, généralement appelé **www**.

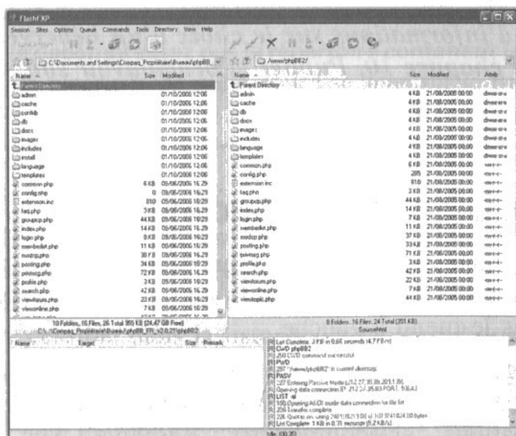


Figure 5.22 : *Transfert du répertoire sur un serveur web*



RENVOI

Pour davantage d'information sur le transfert par FTP, reportez-vous au chapitre 10, Publier et promouvoir son site web.

Configurer phpBB pas à pas

1 L'installation et la configuration se déroulent à l'adresse **www.monsite.com/phpBB2** ; la section "monsite.com" est évidemment à remplacer par l'adresse de votre site web. Respectez les majuscules/minuscules en écrivant l'adresse web afin de ne pas générer de messages d'erreur.

2 La première section est nommée *Configuration de base*. Conservez les options spécifiées par défaut, compatibles avec la majorité des sites web, soit le français (*French*) en langue par défaut, une compatibilité *MYSQL versions 3 et supérieures*, et une *Installation* du forum.

3 Dans la section *Configuration de la base de données*, entrez le nom de votre serveur MYSQL, c'est-à-dire *localhost* (si vous travaillez sur votre ordinateur en local) ou du type *sql.monsite.com* si vous faites appel à une hébergeur externe.

4 Le nom de votre base de données correspond souvent à l'adresse de votre site, du type **monsite.com**. Indiquez un nom d'utilisateur et un mot de passe. Toutes ces informations vous sont communiquées par votre hébergeur. Conservez le préfixe de base de données par défaut.

5 Dans la section *Configuration du compte administrateur*, indiquez un nom d'utilisateur et le mot de passe nécessaire pour vous identifier dans la zone d'administration de votre site. Après avoir entré toutes les informations, cliquez sur le bouton **Démarrer l'installation** (voir Figure 5.23).

6 Si l'installation s'est déroulée avec succès, un message de bienvenue apparaît à l'écran. Cliquez sur le bouton **Finir l'installation**.



REMARQUE

Message d'erreur "Can't connect to database"

Si vous rencontrez cette erreur lors de l'installation de phpBB sur votre site, vérifiez vos informations de configuration, c'est-à-dire le nom


REMARQUE

de la base de données ainsi que les identifiants et mot de passe entrés. N'hésitez pas à envoyer un mail au service technique de votre hébergeur si le problème persiste.

Figure 5.23 : Configuration du forum

Identification et accès à l'interface d'administration

1 Afin d'achever le processus d'installation, un message vous indique qu'il est nécessaire de supprimer deux répertoires d'installation.

2 Ces répertoires doivent être effacés de votre serveur web pour des raisons de sécurité. Il s'agit des dossiers *install* et *contrib*. Connectez-vous à votre serveur web. Cliquez sur le répertoire *phpBB2*.

3 Sélectionnez le répertoire *install* et appuyez sur la touche Suppr. Reproduisez cette manipulation pour l'autre répertoire.

4 Actualiser la page web. Si vous utilisez Internet Explorer, appuyez sur la touche F5. La page d'identification apparaît à l'écran.


REMARQUE

Revenir à la page d'identification

Pour accéder par la suite à la page d'identification de votre forum, écrivez l'adresse `www.monsite.com/admin` au sein de votre navigateur Internet.

5 Indiquez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe administrateur afin de poursuivre le paramétrage du forum puis cliquez sur le bouton **Connexion**. L'interface d'administration s'affiche à l'écran.

Figure 5.24 : La page d'identification de phpBB

Définir la structure du forum

1 Au sein de l'interface d'administration, cliquez sur le lien *Gestion* dans la section *Administration des forums*. Par défaut, un forum de test a déjà été créé. Afin de le personnaliser, cliquez sur le lien *Editer* situé sur la même ligne que *Catégorie de tests*.

2 Supprimez l'ancien titre et remplacez-le par le titre de votre choix, par exemple `Vos Suggestions`. Cliquez sur le bouton **Mettre à jour** afin de voir immédiatement le résultat.

3 Un message de confirmation apparaît pour vous informer que la mise à jour s'est déroulée avec succès. Revenez à l'administration des forums afin de créer un forum dans cette catégorie.

4 La mise à jour de catégorie apparaît à l'écran. Sur la ligne `Forum de tests 1`, cliquez sur le lien *Editer*.

5 Dans le champ *Nom du forum*, donnez-lui un titre. Indiquez une description de quelques lignes pour décrire l'objectif de votre forum. Dans la liste déroulante *Catégorie*, la rubrique **Vos suggestions** est automatiquement sélectionnée puisqu'une seule rubrique a été créée pour le moment.

6 Dans la liste déroulante *Statut du forum*, conservez l'option *Déverrouillé* afin que tout le monde puisse accéder à votre forum. Si vous optez pour l'option *Verrouillé*, seuls les utilisateurs enregistrés du forum pourront consulter le forum.

7 Conservez également l'option d'auto délestage en cochant la case *Activé*. Cette option permet de supprimer automatiquement les messages peu lus qui finiront par encombrer le forum. Par défaut, les messages sans réponse depuis 7 jours sont retirés et l'actualisation est quotidienne.

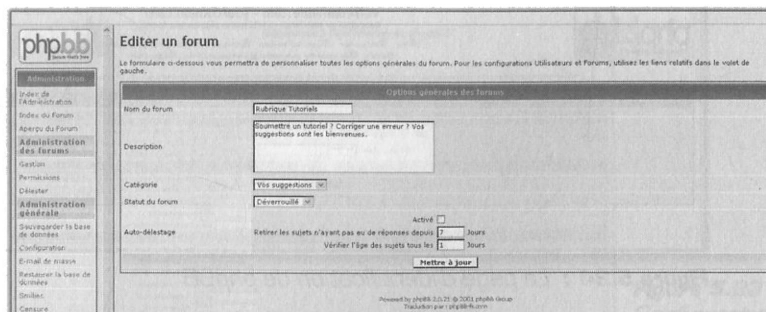


Figure 5.25 : *Édition d'un forum*

8 Afin d'enregistrer les modifications, validez par un clic sur le bouton **Mettre à jour**. Un message de confirmation indique que la mise à jour s'est déroulée avec succès. Revenez à l'administration des forums pour visualiser votre nouveau forum.

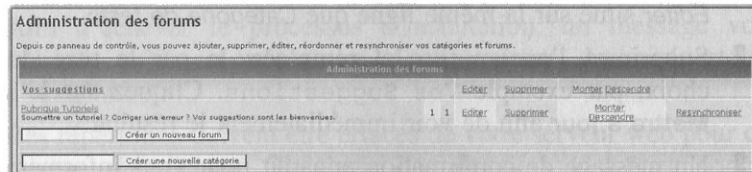


Figure 5.26 : *Organisation des forums*

9 En cliquant sur les boutons **Créer un nouveau forum** ou **Créer une nouvelle catégorie**, vous pouvez créer autant de catégories et de forums que nécessaire au sein de phpBB.

10 Afin de visualiser votre forum en ligne, cliquez sur le lien *Aperçu du forum* dans la section *Administration*.

11 Le titre du forum et sa description n'ont pas encore été personnalisés. Dans la section *Administration générale*, cliquez sur le lien *Configuration*.

12 Toutes les informations générales liées à votre forum sont récapitulées dans le formulaire qui apparaît à l'écran. Dans la section *Options générales du Forum*, modifiez les zones *Nom du site* et *Description du site* afin de les adapter à votre site. Conservez les autres options par défaut.

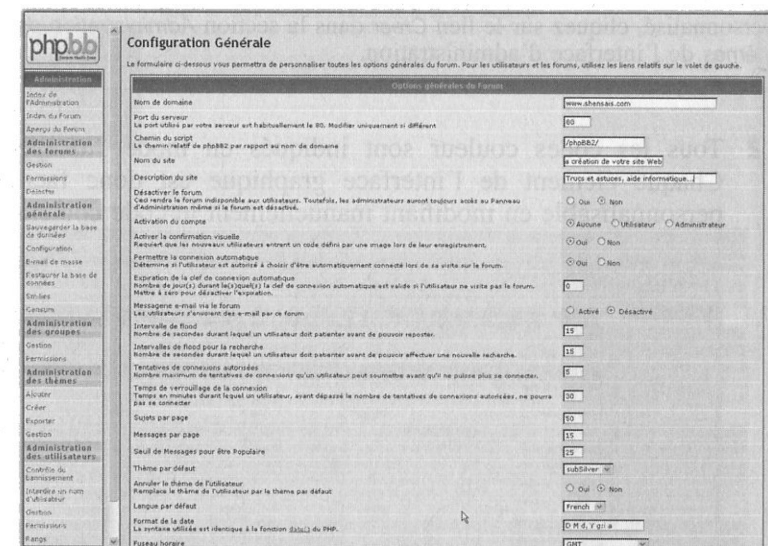


Figure 5.27 : *Options générales du forum*



REMARQUE

En savoir plus sur la configuration du forum

Pour davantage d'informations sur les autres paramètres de configuration, référez-vous à la documentation disponible sur le site officiel en français de phpBB à l'adresse **www.phpbb-fr.com** en cliquant sur le lien *Documentation* situé dans le menu à gauche.

Personnaliser l'interface graphique du forum

Les couleurs par défaut de phpBB sont le bleu et le gris mais tous les paramètres graphiques sont entièrement personnalisables par le biais de l'interface d'administration.

Pour ce faire :

1 Cliquez sur le lien *Gestion* dans la section *Administration des thèmes*. Par défaut, le thème utilisé se nomme *subSilver*. Pour le modifier, cliquez sur le lien *Editer*.



REMARQUE

Créer un nouveau thème

Afin de conserver le modèle par défaut et créer un thème graphique personnalisé, cliquez sur le lien *Créer* dans la section *Administration des thèmes* de l'interface d'administration.

2 Tous les codes couleur sont indiqués en mode Hexadécimal. Chaque élément de l'interface graphique est donc facilement personnalisable en modifiant manuellement le code couleur.

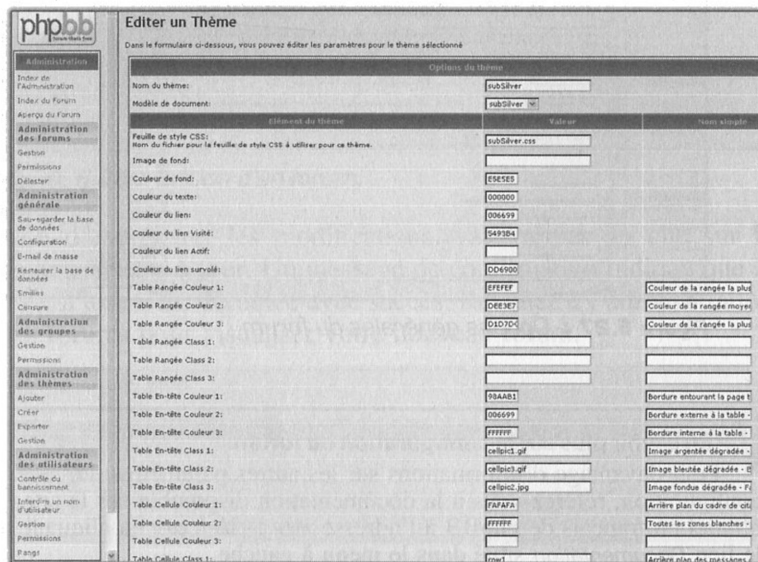


Figure 5.28 : *Édition d'un thème graphique*

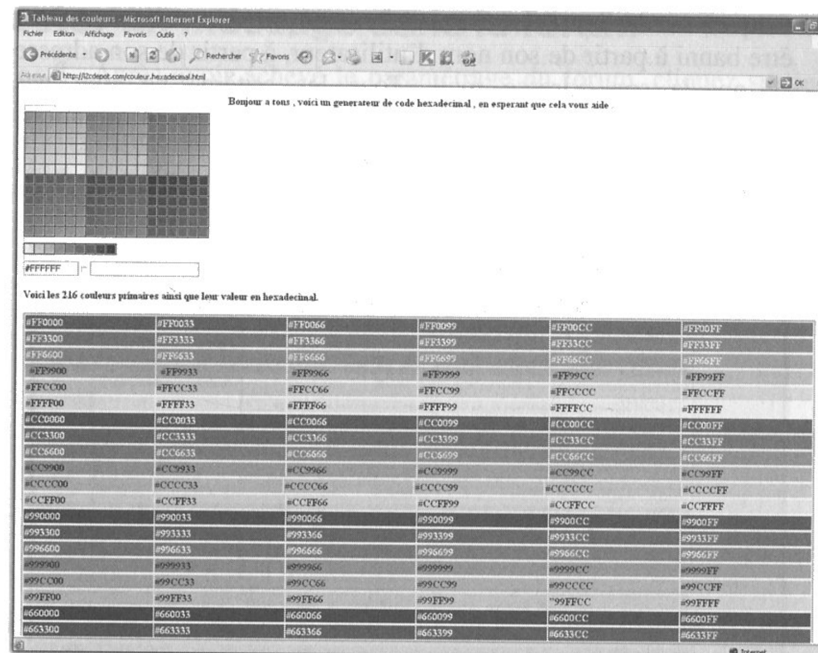


ASTUCE

Couleurs et code hexadécimal

Afin de connaître le code hexadécimal d'une couleur, rendez-vous à l'adresse **http://l2cdepot.com/couleur.hexadecimal.html**. Ce site affiche 216 couleurs primaires et le code hexadécimal correspondant à chaque couleur. (voir Figure 5.29)

3 Après avoir modifié les codes couleur de votre choix, cliquez sur le bouton **Sauver les paramètres**. Afin de visualiser les modifications, cliquez sur le lien *Aperçu du forum* dans la section *Administration*.



Bonjour a tous , voici un generateur de code hexadecimal , en esperant que cela vous aide .

#FFFFFF

Voici les 216 couleurs primaires ainsi que leur valeur en hexadecimal.

#FF0000	#FF0033	#FF0066	#FF0099	#FF00CC	#FF00FF
#FF3300	#FF3333	#FF3366	#FF3399	#FF33CC	#FF33FF
#FF6600	#FF6633	#FF6666	#FF6699	#FF66CC	#FF66FF
#FF9900	#FF9933	#FF9966	#FF9999	#FF99CC	#FF99FF
#FFCC00	#FFCC33	#FFCC66	#FFCC99	#FFCCCC	#FFCCFF
#FFFF00	#FFFF33	#FFFF66	#FFFF99	#FFFFCC	#FFFFFF
#CC0000	#CC0033	#CC0066	#CC0099	#CC00CC	#CC00FF
#CC3300	#CC3333	#CC3366	#CC3399	#CC33CC	#CC33FF
#CC6600	#CC6633	#CC6666	#CC6699	#CC66CC	#CC66FF
#CC9900	#CC9933	#CC9966	#CC9999	#CC99CC	#CC99FF
#CCCC00	#CCCC33	#CCCC66	#CCCC99	#CCCCCC	#CCCCFF
#CCFF00	#CCFF33	#CCFF66	#CCFF99	#CCFFCC	#CCFFFF
#990000	#990033	#990066	#990099	#9900CC	#9900FF
#993300	#993333	#993366	#993399	#9933CC	#9933FF
#996600	#996633	#996666	#996699	#9966CC	#9966FF
#999900	#999933	#999966	#999999	#9999CC	#9999FF
#99CC00	#99CC33	#99CC66	#99CC99	#99CCCC	#99CCFF
#99FF00	#99FF33	#99FF66	#99FF99	"99FFCC	#99FFFF
#660000	#660033	#660066	#660099	#6600CC	#6600FF
#663300	#663333	#663366	#663399	#6633CC	#6633FF

Figure 5.29 : *Le code hexadécimal de 216 couleurs*



REMARQUE

Consultez la documentation de phpBB

SI vous souhaitez aller encore plus loin dans la personnalisation afin de modifier le bandeau situé en haut de votre forum, ouvrez les pages php de votre forum à l'aide d'un éditeur tel que Dreamweaver afin d'effectuer la modification manuellement.

Gérer les utilisateurs du forum

Lors de la mise en ligne d'un forum sur un site web, il est indispensable de le "modérer" afin d'éviter les messages indésirables ou à caractère publicitaire.

1 Afin de gérer les utilisateurs de votre site, rendez-vous dans la section *Administration des utilisateurs*. Plusieurs options sont disponibles afin d'interdire l'accès du forum à un utilisateur qui posterait des messages que vous estimez par exemple non conformes à l'esprit du site.

2 Cliquez sur le lien *Contrôle du bannissement*. Un utilisateur peut être banni à partir de son nom d'utilisateur, à partir de son adresse IP ou de son adresse mail. Tous les critères ne sont pas obligatoires. Entrez l'identifiant. Pour valider les informations entrées, cliquez sur le bouton **Envoyer**.

Figure 5.30 : *Gestion des utilisateurs*



Adresse IP

Chaque ordinateur connecté à Internet est identifié par l'intermédiaire d'une adresse IP (*Internet Protocol*) de la forme 188.50.6.890 lors d'une connexion Internet.

3 Afin d'accéder aux informations entrées par les utilisateurs, cliquez sur le lien *Gestion* dans la section **Administration des utilisateurs**. Entrez l'identifiant de l'utilisateur à gérer.

4 Vous accédez au profil de l'utilisateur. Vous pouvez définir les options à afficher ou à effacer. Cliquez sur le bouton **Envoyer** pour enregistrer les modifications.

Poster un message dans le forum

1 Après avoir achevé le paramétrage du forum, cliquez sur le lien *Aperçu du forum* au sein de la section **Administration**. Cliquez sur le titre du forum puis sur le bouton **Nouveau**.

2 Indiquez le sujet de votre message et écrivez votre texte. En cliquant sur un smiley, celui-ci s'insère automatiquement à l'endroit spécifié. Cliquez sur le bouton **Prévisualisation** afin d'avoir un aperçu du message.

Figure 5.31 : *Poster un nouveau message*

3 Votre message apparaît à l'écran. Si vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Envoyer** situé en bas de page. Retournez à votre forum ; votre message est en ligne et peut être lu par tous.

4 Maintenant que votre forum est prêt, insérez un lien depuis votre site web. Par défaut, il est du type : **www.monsite.com/phpBB2/**. Remplacez *monsite.com* par l'adresse de votre site web.



Pour davantage d'informations sur la création de liens, reportez-vous au chapitre 4, Aller plus loin avec Dreamweaver.

5.6. Insérer un compteur sur son site web

Un compteur de visites permet de comptabiliser les visiteurs de votre site. Sur le site **Compteur**, plusieurs dizaines de modèles sont proposés gratuitement afin de comptabiliser les visiteurs qui sont passés sur votre site.

Vous êtes fier de votre site web et souhaitez visualiser le nombre de visiteurs quotidiens. Si votre hébergeur ne dispose pas d'un outil de statistique fiable, vous pouvez placer gratuitement sur votre page un compteur assorti à l'interface de votre site web, à choisir parmi plusieurs centaines de modèles au sein du site **Mon compteur** (**www.moncompteur.com**).

Après avoir sélectionné votre modèle, il suffit de copier coller le code généré par le site dans votre page web.

S'inscrire sur le site

1 Ouvrez votre navigateur Internet et entrez l'adresse **www.moncompteur.com**. Dans le menu situé à gauche de la page, dans la section **LES SERVICES**, cliquez sur le lien *Compteur classique*.

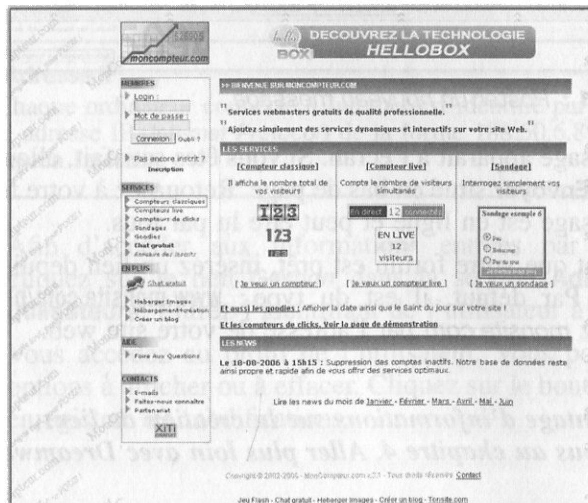


Figure 5.32 : *Le site Moncompteur propose des compteurs gratuits pour votre site*

2 La page de présentation de services s'affiche à l'écran. Vous pouvez opter pour des compteurs classiques ou plus originaux avec diverses images. Afin d'installer ces compteurs sur votre site, vous devez vous enregistrer sur le site. Cliquez sur le bouton **Inscription**.

3 Remplissez le formulaire d'inscription en indiquant un nom d'utilisateur, un mot de passe, l'adresse de votre site, sa catégorie à sélectionner au sein d'une liste déroulante afin d'être référencé dans l'annuaire du site. Spécifiez également une adresse email valide puis cliquez sur le bouton **Suivant** afin de passer à la deuxième étape.

4 Indiquez votre nom, votre prénom et sélectionnez dans les listes déroulantes *Pays* et *Région* votre localisation géographique. Entrez également votre profession et votre tranche d'âge puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

5 Afin de finaliser l'inscription, entrez le mot de passe choisi dans l'étape précédente puis copiez/collez le numéro de membre qui vous a été envoyé par email. Cliquez sur le bouton **Valider**.



Un site web, une inscription

Si vous gérez plusieurs sites web sur lesquels vous souhaitez insérer un compteur, vous devrez alors créer à chaque fois un nouveau compte.

Insérer un compteur de visite

1 L'inscription vous permet d'avoir accès à tous les services du site. Cliquez sur le lien *Compteurs classiques*.

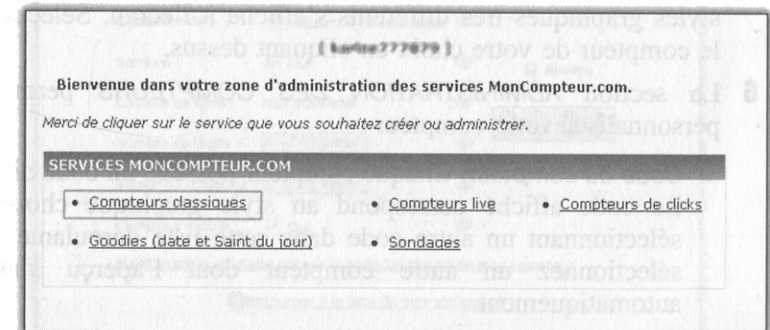


Figure 5.33 : *Une seule inscription est nécessaire pour bénéficier de tous les services du site*

2 Cliquez sur le lien correspondant au type de compteur choisi ; dans cet exemple, *Compteurs classiques*. Pour le moment, aucun compteur n'est actif sur votre compte. Cliquez sur le lien *Créer un nouveau compteur*.

3 Un message s'affiche à l'écran afin de vous informer de la redirection automatique vers la galerie de compteur. Validez par un clic sur le bouton OK afin de confirmer la redirection.

4 Les compteurs sont classés par catégories. Sélectionnez dans la liste la catégorie correspondant au style de votre site. Dans cet exemple, la catégorie *Artistique* est sélectionnée.

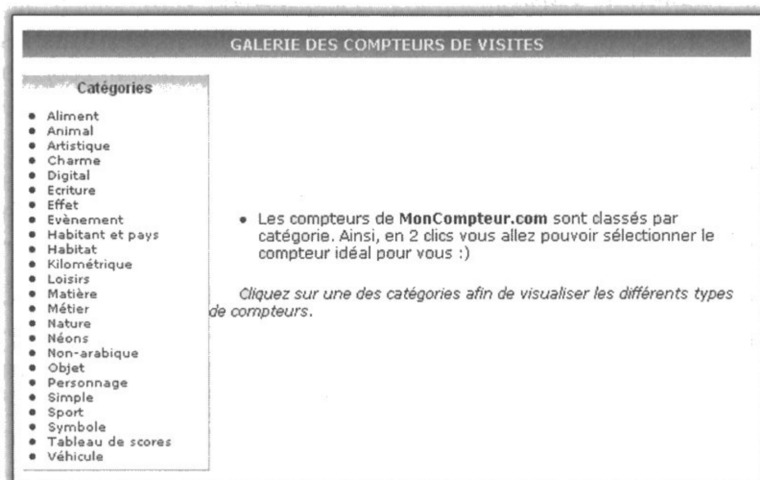


Figure 5.34 : *25 catégories de compteur sont proposées gratuitement*

5 Une page composée de plus d'une centaine de compteurs aux styles graphiques très différents s'affiche à l'écran. Sélectionnez le compteur de votre choix en cliquant dessus.

6 La section *ADMINISTRATION DES COMPTEURS* permet de personnaliser votre compteur :

- *Code du compteur*. Chaque compteur possède un code distinct. Le code affiché correspond au style graphique choisi. En sélectionnant un autre code dans cette liste déroulante, vous sélectionnez un autre compteur dont l'aperçu s'affiche automatiquement.
- *Compteur de visiteurs /d'affichages*. Le compteur d'affiche comptabilise tous les accès à la page, sans restriction tandis que le compteur de visiteurs comptabilise le nombre de visiteurs ayant vu votre site une fois dans une période de 24 heures. Cette dernière méthode, plus fiable, est conseillée.
- *Bordure*. Cochez ou décochez la case afin d'afficher ou de désactiver la bordure. Un aperçu avec et sans bordure s'actualise automatiquement dans la colonne de droite selon le choix effectué.
- *Couleur de fond*. Selon le style de compteur sélectionné, vous pouvez ajuster la couleur de fond pour un fondu parfait dans votre page web.
- *Nombre de digits*. Il correspond au nombre de chiffres affichés sur le compteur. Si vous êtes optimiste et pensez recevoir plusieurs milliers de visites par jour, vous pouvez ajouter un digit supplémentaire (au nombre de 4 par défaut).
- *Valeur du compteur*. Par défaut, la valeur de démarrage est de 1, mais vous pouvez artificiellement augmenter cette valeur de départ si vous le souhaitez.
- *Compteur visible*. Si vous laissez cette case cochée, le compteur s'affiche dans votre page. Si vous la décochez, seul le logo du site **Moncompteur** sera vu sur la page afin que vous seul puissiez connaître le nombre de visites de votre site.

7 Après avoir personnalisé toutes les options, validez en cliquant sur le lien *Maintenant je souhaite obtenir le code Javascript de mon compteur*.

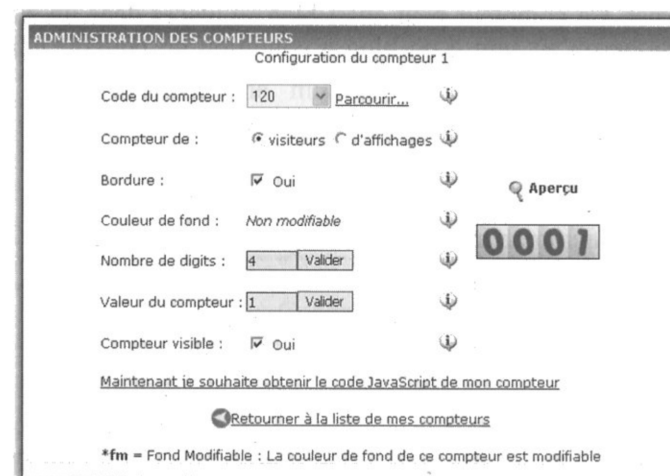


Figure 5.35 : *Personnalisation du compteur*

8 La code Javascript nécessaire à l'affichage de votre compteur s'affiche. Cliquez sur le bouton **Sélectionner le code**. Cliquez du bouton droit dans la zone de texte. Dans le menu contextuel, choisissez l'option *Copier*. Le code sélectionné est semblable au script suivant :

```
<script type="text/javascript"><!--
member = 33319;
numCounter = 1;
border = 1;
//-->
</script>
<script type="text/javascript" src="http://www
✂ .moncompteur.com/javascripts/moncompteur.js">
</script>
<!-- FIN CODE MONCOMPTEUR.COM -->
```

Le numéro de membre indiqué dans la deuxième ligne du script va permettre de vous identifier afin d'afficher le compteur que vous aurez sélectionné.

9 Ouvrez votre page web, généralement la page d'accueil du site, dans un éditeur tel que Dreamweaver avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Activez le mode Fractionner, placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer le compteur puis dans le code source de la page, cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande **Coller**.

10 Il est normal que le compteur n'apparaisse pas dans Dreamweaver, celui-ci ne sera visible qu'au sein du navigateur Internet. Ce compteur peut aussi bien se placer dans un site web classique qu'au sein d'un blog à condition de pouvoir éditer du code HTML.

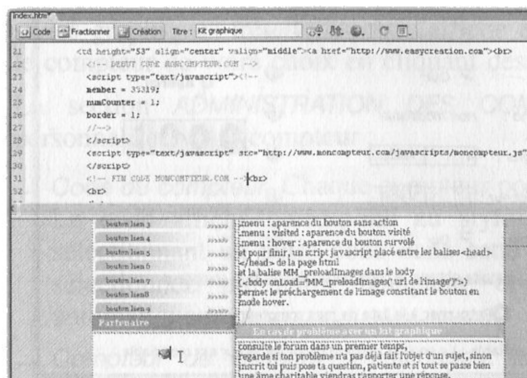


Figure 5.36 : *Insertion du code dans une page web*

11 Transférez la page web contenant le script sur votre site web. En vous rendant sur votre site pour la première fois, le compteur s'incrémentera de 1. Si vous avez opté pour le compteur de visites, celui-ci ne s'incrémentera de nouveau que 24 heures plus tard si vous accédez depuis le même ordinateur à votre page web, afin d'éviter une augmentation artificielle du nombre de visiteurs.

Connaître le nombre de connexions simultanées

Plus original, le site **Moncompteur** permet également d'afficher le nombre de connexions simultanées à votre site web par l'intermédiaire du *Compteur Live* :

1 Identifiez-vous sur le site **Moncompteur** et sélectionnez *Compteurs live* dans le menu **Services**. Cliquez sur le lien *Créer un nouveau compteur live*.

2 Dans la section *ADMINISTRATION DES COMPTEURS LIVE*, personnalisez l'apparence de votre compteur Live. Le compteur est divisée en quatre zones distinctes qui peuvent être personnalisées les unes après les autres. Par défaut, la première section correspond au texte `En direct`.

- *Adresse web d'une image*. Vous pouvez sélectionner une image afin que votre compteur Live soit mieux visible sur votre page. Cette option est facultative.
- *Texte/Police/Taille*. Déterminez le texte à entrer sur votre compteur live ainsi que sa police et sa taille. À chaque modification, une mise à jour de l'aperçu est effectuée automatiquement.
- *Couleur du texte*. Cliquez sur la liste déroulante afin de sélectionner la couleur de votre texte.
- *Couleur du fond*. Cliquez dans la liste déroulante pour modifier la couleur d'arrière-plan du compteur.
- *Retour à la ligne*. Cochez la case *Retour à la ligne* si vous souhaitez que le texte du compteur s'affiche sur deux lignes (voir Figure 5.37).

3 Afin de poursuivre la configuration du compteur Live, cliquez sur le lien *Centrale*, *Arrière* ou *Bordure du compteur* correspondant à une zone distincte. Modifiez les options selon vos besoins.

ADMINISTRATION DES COMPTEURS LIVE

Configuration de la ZONE AVANT du compteur live 1

Facultatif Adresse web d'une image : Valider

Texte : En direct Valider

Police : Arial

Taille : 2

Couleur du texte : #FFFF66

Couleur du fond :

Retour à la ligne : Non

Aperçu

En direct 1 connectés sur le site

Maintenant je souhaite configurer la zone: Centrale, Arrière ou la bordure du compteur

ou Je souhaite obtenir le code JavaScript de mon compteur live

Retourner à la liste de mes compteurs live

Figure 5.37 : *Personnalisation du compteur Live*



Utiliser les autres services du site

Sur le même principe, après vous êtes inscrit sur le site, **Moncompteur .com** vous offre gratuitement d'intégrer sur votre site web un sondage, un compteur de clics ou encore la date et le saint du jour. L'apparence graphique de ces services est chaque fois entièrement personnalisable.

5.7. Utiliser un outil de statistique

Afin d'optimiser votre site, il est indispensable de bien connaître vos visiteurs. Combien sont-ils par jour ? Quels mots-clés ont-ils utilisé ? Par quels outils de recherche sont-il passés ?

Pour devenir incollable sur le chemin suivi par les internautes jusqu'à votre page, le site Xiti utilisé par de nombreux professionnels propose une version gratuite de son éditeur de statistique, destiné à mieux contrôler la visibilité de vos pages.

Facile à interpréter et agrémenter de nombreux graphiques, cet outil vous aidera à mieux comprendre le trafic lié à votre site. Il va au-delà de la comptabilisation du nombre de visiteurs afin de connaître notamment

la résolution ou le navigateur utilisés par l'internaute ainsi que sa localisation par continent.

S'inscrire à Xiti

1 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse `www.xiti.com`. Cliquez sur le lien *Solutions* puis choisissez l'option *Xiti Gratuit*. Afin d'ajouter Xiti sur un site personnel ou un blog, cliquez sur le bouton **Site amateur**.



Figure 5.38 : *Le site Xiti propose une version gratuite de son outil de statistique*

2 Indiquez une adresse email valide et un mot de passe qui seront utilisés pour vous identifier. Spécifiez le titre du site, son adresse web et sa catégorie parmi les options disponibles dans la liste

déroulante. Indiquez si votre site propose de la vente en ligne en cochant le bouton radio **Oui** ou **Non**. Cliquez sur le bouton **Valider**.

3 Indiquez votre date de naissance et votre situation professionnelle si vous le souhaitez. Cliquez sur le bouton **Valider**.

4 La page suivante vous permet de définir la solution que vous souhaitez intégrer. Cliquez en bas de la page sur le bouton **S'inscrire** afin de choisir la solution gratuite.

5 Deux versions de Xiti sont actuellement disponibles. Choisissez la version 7.

Intégrer le marqueur Xiti

1 Après avoir sélectionné la version de Xiti à utiliser, vous accédez à l'interface d'administration du marqueur Xiti que vous allez pouvoir personnaliser avant intégration dans votre site web. Cliquez sur le lien *Configuration* situé en haut à droite.

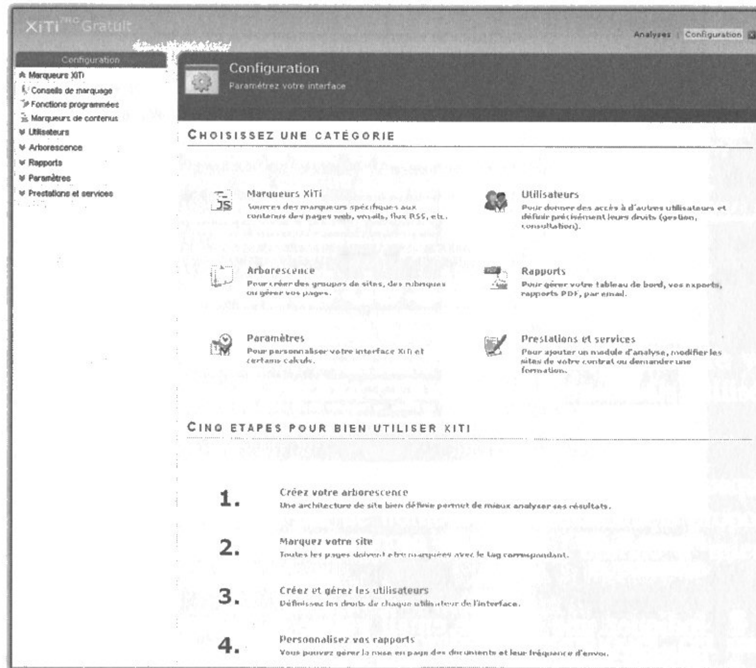


Figure 5.39 : *L'interface d'administration de Xiti lors de la première connexion*

2 Cliquez sur l'icône *Marqueurs Xiti.* Afin d'analyser votre site web, un code correspondant à un marqueur Xiti doit être intégré au sein de chacune de vos pages. Cliquez sur l'icône *Marqueurs de contenus*.



Conseils de marquage

Pour avoir toutes les chances de réussir le marquage de votre site, cliquez sur le lien *Conseils de marquage*. Vous accéderez à une documentation complète destinée à vous expliquer en détail le fonctionnement du marquage avec Xiti.

3 Un code Javascript doit être inséré au sein de votre page web. Sélectionnez l'ensemble du code avec la souris. Lorsque l'intégralité du script est en surbrillance, cliquez du bouton droit et sélectionnez la commande **Copier** dans le menu contextuel.

4 Si vous souhaitez insérer le marqueur au sein d'une plate-forme de blog, éditez le code source pour intégrer le code.



Figure 5.40 : *Insertion du code dans une page web*

5 Sinon, ouvrez votre page dans un navigateur web tel que Dreamweaver avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Activez le mode Fractionner pour visualiser simultanément le code source et un aperçu graphique de la page.

6 Placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer le marqueur. Choisissez de préférence un endroit discret, en bas de votre menu par exemple. Dans la zone source de la page correspondante, cliquez du bouton droit et choisissez la commande **Coller**. Le code inséré correspond au script suivant :

```
<a href="http://www.xiti.com/xiti.asp?s=271943"
✂ title="WebAnalytics">
<script type="text/javascript">
<!--
Xt_param = 's=271943&p=page_accueil';
try {Xt_r = top.document.referrer;}
catch(e) {Xt_r = document.referrer; }
Xt_h = new Date();
Xt_i = '<img width="39" height="25" border="0" ';
Xt_i += 'src="http://logv32.xiti.com/hit
✂ .xiti?'+Xt_param;
Xt_i += '&hl='+Xt_h.getHours()+'x'+Xt_h
✂ .getMinutes()+'x'+Xt_h.getSeconds();
if(parseFloat(navigator.appVersion)>=4)
{Xt_s=screen;Xt_i+='&r='+Xt_s.width+'x'+Xt_s
✂ .height+'x'+Xt_s.pixelDepth+'x'+Xt_s.colorDepth;}
document.write(Xt_i+'&ref='+Xt_r.replace(/[<>"]/g, '')
✂ .replace(/&/g, '$')+'" title="Internet
✂ Audience">');
//-->
</script>
<noscript>
Mesure d'audience ROI statistique webanalytics par
✂ <img width="39" height="25" src="http://logv32.xiti
✂ .com/hit.xiti?s=271943&p='page_accueil'
✂ alt="WebAnalytics" />
</noscript></a>
```



Utiliser efficacement le marqueur

Il est primordial de personnaliser pour chaque page les intitulés situés en rouge dans les 2 variables `&p` sans oublier les guillemets. Ainsi lors de l'insertion du marqueur dans la page d'accueil, vous indiquerez par exemple `&p='page_accueil'`. Pour la rubrique *Photo*, vous spécifierez `&p='rubrique_photo'`.N'utilisez ni espace, ni apostrophe, ni caractères spéciaux. N'oubliez pas d'actualiser ces deux intitulés à deux reprises dans le script.

7 Votre marqueur n'est pas visible dans Dreamweaver et ne s'affichera qu'après publication de votre page web. Transférez la page sur votre serveur web, le petit logo Xiti s'affiche à l'endroit

spécifié. Le logo est relativement discret et peut être supprimé dans la version payante.

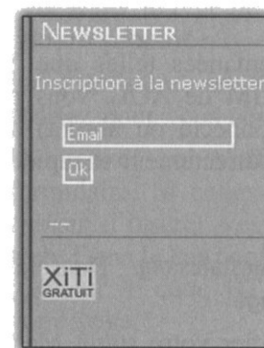


Figure 5.41 : *Aperçu du marqueur Xiti dans une page web*

8 Dans les 24 à 48 heures suivant l'insertion de votre code, vous pourrez consulter les premières statistiques sur votre site web en vous connectant sur le site **www.xiti.com** et en indiquant, dans le champ *Login*, l'adresse email enregistrée lors de l'inscription ainsi que votre mot de passe.

9 Vous pouvez également consulter directement les rapports dans votre boîte mail depuis le menu **Rapports/Rapports par email** accessible dans la section **Configuration** de l'interface d'administration.

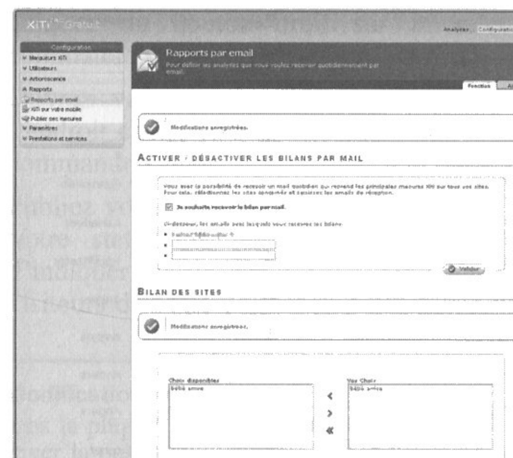


Figure 5.42 : *Envoi des rapports par email*

5.8. Afficher son statut de messagerie instantanée en ligne

Si vous êtes adepte des messageries instantanées telles que Yahoo! Messenger, MSN de Microsoft, ICQ ou AIM de AOL, vous pouvez afficher sur votre site web votre statut (connecté ou absent) afin de permettre aux internautes de vous contacter directement et rapidement.

Procédez ainsi :

1 Connectez-vous à l'adresse **http://onlinestatus.org/**. Dans le menu situé à gauche, cliquez sur le lien *Usage*.

2 Une liste de serveurs chargés de vérifier votre statut Messenger apparaît. Cliquez sur l'icône que vous souhaitez insérer dans la page web. Cliquez sur la première adresse.

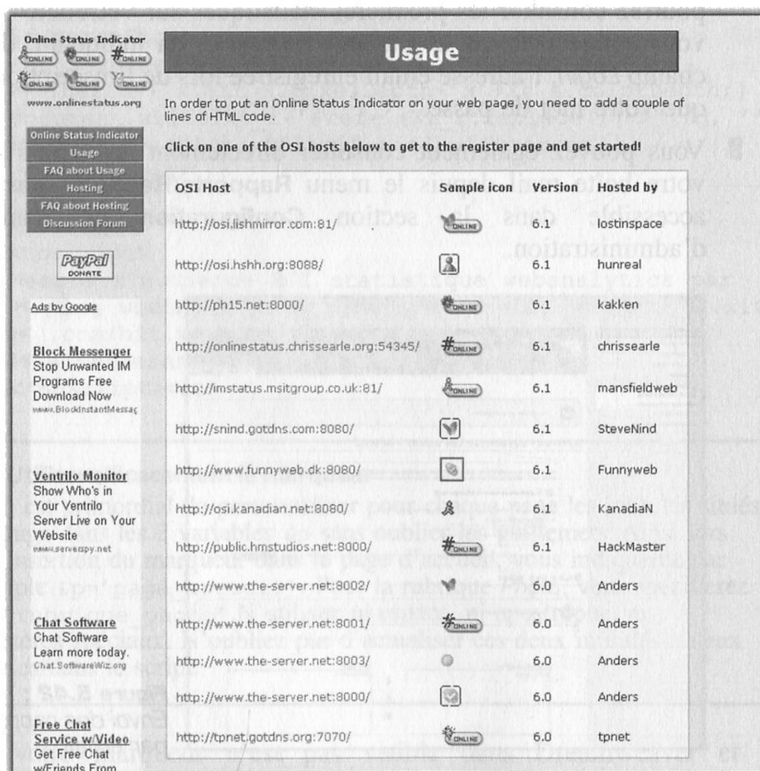


Figure 5.43 : *Le site OnlineStatus*

3 Afin de personnaliser le code à insérer sur votre page, remplissez le formulaire d'inscription. Spécifiez dans la liste déroulante *Messenger* le type de messagerie que vous utilisez parmi les sept options proposées.

4 Indiquez votre *user ID* (identifiant), c'est-à-dire le nom que vous utilisez pour vous connecter avec votre messagerie instantanée.

5 Les icônes qui s'afficheront par défaut sont visibles sous le formulaire. Si celles-ci ne vous conviennent pas, vous pouvez choisir d'insérer vos propres icônes en indiquant leur adresse web. Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton **Get HTML code** (Obtenir le code HTML) afin d'afficher le code à copier dans votre page.

6 Sélectionnez le code généré avec la souris, analogue au script suivant, à l'exception de l'identifiant et du type de messagerie sélectionné qui vous sont personnels.

```
<!-- Begin Online Status Indicator code -->
<!-- http://www.onlinestatus.org/ -->
<A HREF="ymsgr:sendIM?karine">
<IMG SRC="http://osi.lishmirror.com:81/yahoo/karine"
align="absmiddle" border="0" ALT="Yahoo Online Status
✂ Indicator"
onerror="this.onerror=null;this.src='http://osi
✂ .lishmirror.com:81/image/yahoounknown.gif';"></A>
<!-- End Online Status Indicator code -->
```

7 Cliquez du bouton droit sur la sélection et choisissez la commande **Copier**.

8 Ouvrez votre page en mode Source puis insérez le code à l'endroit choisi en cliquant du bouton droit et en sélectionnant la commande **Coller**.

9 Publiez votre page web puis lancez votre messagerie instantanée. Votre statut est immédiatement mis à jour. N'oubliez pas d'indiquer sur votre site votre identifiant si vous souhaitez que les visiteurs de votre page web puissent vous contacter directement.


REMARQUE

Modification de votre profil

Dans la plupart des messageries instantanées, il est possible de désactiver la possibilité laissée à des utilisateurs inconnus de vous contacter directement. Si cette option est activée, l'icône *Online Status* apparaîtra off line (non connecté) même si vous êtes on line (en ligne).



N'oubliez pas dans ce cas de mettre à jour votre profil puis de relancer la page afin que l'icône s'actualise.

5.9. Intégrer un livre d'or

Un livre d'or permet aux internautes qui visitent votre site de pouvoir laisser rapidement leurs commentaires et impressions. Inutile sur un blog qui intègre déjà cette fonctionnalité, le livre d'or s'installe facilement au sein d'un site web traditionnel afin d'ajouter de l'interactivité.

Pour insérer facilement un livre d'or sur votre site, nous avons choisi de faire appel au service proposé par le site **Webdiz**, qui propose également de nombreuses ressources pour webmestres (kits graphiques, polices de caractères, scripts, etc.).

S'inscrire en ligne

1 Ouvrez votre navigateur Internet et entrez l'adresse `http://www.webdiz.com/services/livre_dor.php`.

2 Les fonctionnalités du livre d'or proposé par Webdiz s'affichent à l'écran. Cliquez sur le lien *Inscription & avantages Club Webdiz* afin d'accéder à ce service.



Figure 5.44 : *Aperçu du livre d'or proposé par le site Webdiz*

3 Un formulaire d'inscription s'affiche à l'écran. Entrez votre prénom, un pseudonyme utilisé comme identifiant, un mot de passe, une adresse email active ainsi que le nom et l'adresse de votre site sans oublier la mention `http`.

4 Décochez la case *S'inscrire à la newsletter de Webdiz* si vous ne souhaitez pas recevoir la newsletter. Passez à l'étape suivante en cliquant sur le bouton **Inscription**.

5 La liste des services mis à disposition des membres apparaît à l'écran. Cliquez sur le lien *Livre d'or*.



Gratuit ou payant

L'ensemble des services proposés par le site Webdiz sont gratuits à condition d'accepter de la publicité sur votre site. Si vous souhaitez retirer la publicité, vous devez choisir la "version pro" accessible pour un appel par mois sur allopass (environ 1,85 €).

Paramétrer le livre d'or

1 Le livre d'or créé par l'intermédiaire du site **Webdiz** est entièrement paramétrable : couleur, police, taille de texte, insertion de smileys, autant d'options que vous allez pouvoir déterminer. Afin de poursuivre la mise en place du livre d'or, cliquez sur le lien *Créer son livre d'or*.

2 Un message de confirmation apparaît afin de vous indiquer que le compte est correctement créé. Les options de paramétrage sont disponibles depuis le menu situé à gauche de la page.

3 Afin de personnaliser le livre d'or, cliquez sur le lien *Configuration*. Indiquez un texte de bienvenue à afficher en haut de votre livre d'or (voir Figure 5.45).

4 Tous les champs sont facultatifs. Indiquez si vous le souhaitez le texte à afficher en en-tête et en pied de page au format HTML. Si vous ne connaissez pas le langage HTML, entrez votre texte dans un éditeur web tel que Dreamweaver puis copiez/collez le code source dans la zone de texte.



Ouverture de pop up

Afin de personnaliser l'aspect de votre livre d'or, le site **Webdiz** ouvre des pop up destiné à sélectionner couleurs et autres paramètres. Afin d'y accéder, assurez-vous que votre navigateur ne fait pas appel à un



bloqueur de pop up intégré. Le cas échéant, n'oubliez pas de le désactiver.

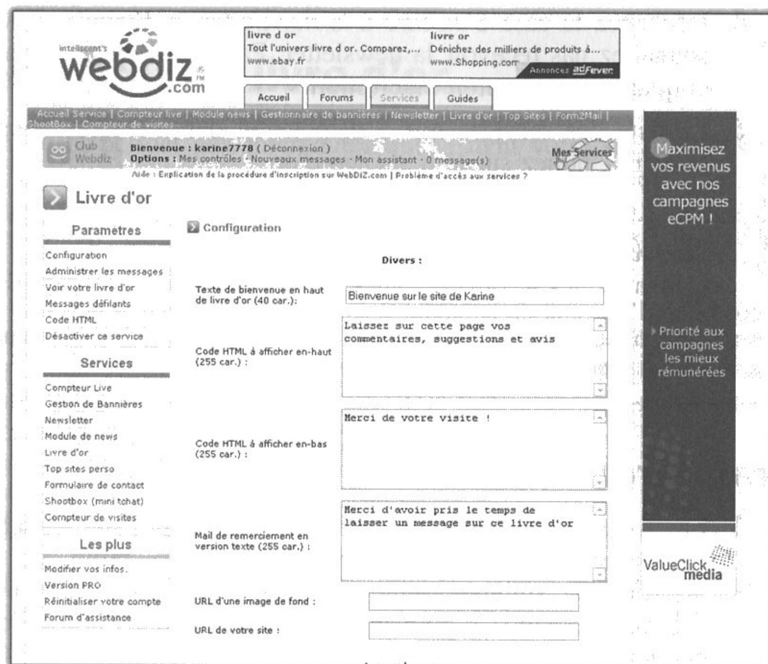


Figure 5.45 : *Création et paramétrage du livre d'or*

5 Entrez le texte à insérer au sein du mail de remerciement envoyé automatiquement à chaque nouvelle inscription ainsi qu'une adresse vers une image d'arrière-plan.

6 Personnalisez les couleurs du livre d'or puis cochez *Oui* pour l'option *Anti-flood* afin de filtrer les messages indésirables.

7 Cliquez sur le bouton **Modifier**. Aucun message ne vous confirme la prise en compte des modifications mais cliquez sur le lien *Voir votre livre d'or* afin de constater les changements effectués.

Intégrer le livre d'or sur une page web

1 Afin d'intégrer le livre d'or sur votre site web, cliquez sur le lien *Code HTML*. Sélectionnez le code à utiliser selon que vous souhaitez afficher le livre d'or en plein écran, dans un pop up ou

une i-frame, c'est-à-dire une fenêtre indépendante de votre site intégrée au sein de la page.

2 Cliquez du bouton droit sur le code sélectionné puis choisissez la commande **Copier** au sein du menu contextuel.

3 Ouvrez votre page web dans un éditeur web tel que Dreamweaver avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Activez le mode *Fractionner*, placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer le livre d'or et collez le code en mode Source.

4 Transférez la page web sur votre serveur afin de tester votre livre d'or et poster un nouveau message. Pour envoyer un message sur le livre d'or, cliquez sur le lien *Poster un message*. Vous serez automatiquement averti par email à chaque fois qu'un message sera posté sur votre livre d'or.

Retour au livre d'or
Nom * : Karine
E-mail : karine@hotmail.com
Ville : Paris
Site Web : www.sourcehtml.com
Note : 10/10
Smileys :
Message * : Très intéressant ce site Web, continuez !
* : champs obligatoires
Ajouter

Figure 5.46 : *Envoi d'un message sur le livre d'or*

5 Afin de gérer les messages reçus, connectez-vous sur le site **Webdiz** avec vos identifiants puis cliquez sur le lien *Livre d'or* et choisissez *Administrer les messages* dans le menu de paramétrage du livre d'or. Vous pourrez supprimer les anciens messages ou les éventuels spams non filtrés. Il est conseillé d'administrer

régulièrement votre livre d'or afin de vérifier la teneur des messages qui y sont postés.

5.10. Proposer une newsletter

La newsletter permet de tenir les visiteurs de votre site régulièrement informés des nouveautés proposées : articles, rubriques, mise à jour importante, etc. Sur le site **Webdiz**, vous pouvez également intégrer facilement un module de newsletter pour votre site web.

Configurer la newsletter

1. Connectez-vous à l'adresse **www.webdiz.com/services/ges_newsletter.php**. Un exemple de formulaire de newsletter est présenté sur la page. Il s'agit d'un champ de texte email avec deux boutons radio pour s'inscrire ou se désinscrire.
2. Cliquez sur le lien *Connexion* afin de vous authentifier en indiquant votre pseudo et le mot de passe entré lors de l'inscription.
3. Cliquez sur le lien *Découvrir et créer ce service* situé à côté de l'icône *Newsletter* afin de mettre en place un module de newsletter pour votre site.
4. La page suivante vous présente le service de newsletter de **Webdiz**. Afin de poursuivre le processus de création, cliquez sur le bouton **Créer son service de newsletter**.
5. Le menu **Newsletter** apparaît en haut à gauche de votre page. Cliquez sur le lien *Configuration*. Dans les champs de configuration, vous devez entrer l'adresse HTML de quatre pages web :
   - une page web destinée à l'inscription à la newsletter ;
   - une page web avec un message expliquant que l'adresse mail est déjà entrée ;
   - une page web invitant à renouveler l'inscription en cas d'email invalide ;
   - une page web permettant à l'internaute de se désinscrire de la newsletter.

6. Afin de créer ces pages web, utilisez un éditeur web tel que Dreamweaver. Enregistrez ces quatre pages au format HTML et transférez-les sur votre site web.
7. Indiquez leurs adresses respectives au sein de l'interface de configuration de newsletter de Webdiz. Validez par un clic sur le bouton **Modifier**.

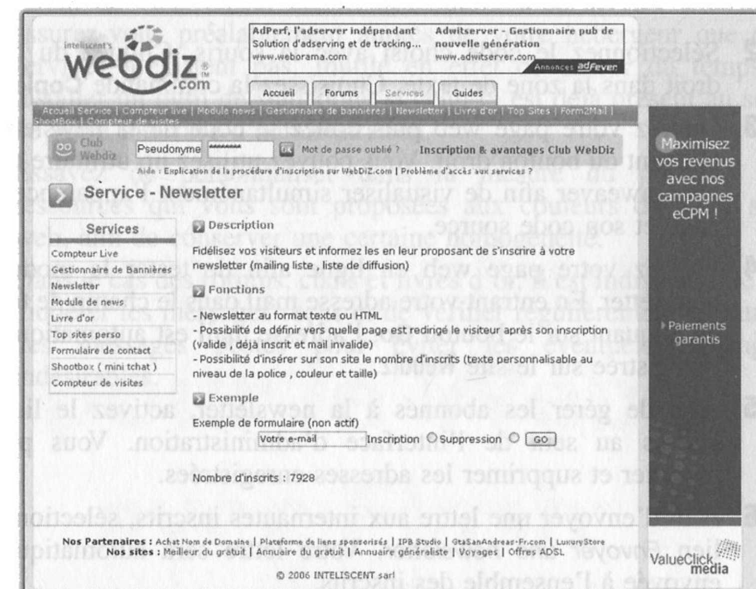


Figure 5.47 : Configuration d'une newsletter

Insérer la newsletter dans une page web

1. Afin d'intégrer la newsletter dans votre page web, cliquez sur le lien *Code HTML*. Selon l'apparence donnée au module de newsletter, trois types de code vous sont proposés :
   - un formulaire avec inscription et désinscription ;
   - un formulaire avec inscription uniquement ;
   - un lien supplémentaire afin d'afficher le nombre d'inscrits. Pour afficher ce lien, attendez d'avoir quelques inscrits à la newsletter afin de donner une meilleure image de votre site.

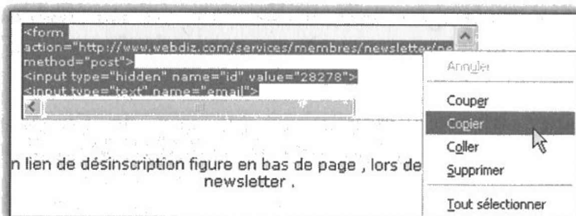


Figure 5.48 : Sélection du code source

2 Sélectionnez le code choisi avec la souris. Cliquez du bouton droit dans la zone de texte. Choisissez la commande **Copier**.

3 Ouvrez votre page web puis collez le code de la newsletter en cliquant du bouton droit. Vous pouvez utilisez un utilitaire tel que Dreamweaver afin de visualiser simultanément l'apparence de la page et son code source.

4 Publiez votre page web en ligne afin de tester le module de newsletter. En entrant votre adresse mail dans le champ de texte et en cliquant sur le bouton **Go**, l'adresse mail est automatiquement enregistrée sur le site **Webdiz**.

5 Afin de gérer les abonnés à la newsletter, activez le lien *Les inscrits* au sein de l'interface d'administration. Vous pourrez modifier et supprimer les adresses enregistrées.

6 Afin d'envoyer une lettre aux internautes inscrits, sélectionnez le lien *Envoyer une newsletter*. Votre lettre sera automatiquement envoyée à l'ensemble des inscrits.



Des modules de newsletter avancés

Si votre hébergeur prend en charge le PHP3 ou le PHP4 et dispose d'un accès à une base de données MYSQL, vous pouvez faire appel à phpMyNewsletter, disponible à l'adresse **http://gregory.kokanosky.free.fr/v4**, un module proposé gratuitement avec une interface d'administration très riche et simple d'emploi afin de gérer efficacement les abonnés à la newsletter.

5.11. Les points essentiels à retenir

Si le Web était encore il y a quelques années le paradis des ressources gratuites, le choix reste important mais devient plus restrictif au fil des années. Avant d'installer un service sur votre site web, vérifiez les points suivants :

- Évitez les services qui incluent des publicités intempestives de type pop up à chaque démarrage de l'application.
- En cas de bannières publicitaires obligatoires en échange du service rendu, vérifiez la nature des sites dont vous ferez la publicité : sites X ou sites de jeux en ligne ne seront pas forcément toujours bien accueillis par vos visiteurs.
- Avant de vous lancer dans l'installation d'un service extérieur, assurez-vous préalablement auprès de votre hébergeur que ces services n'existent pas. Inutile en effet de passer du temps à installer un outil de statistique si celui-ci est déjà présent au sein de votre interface d'administration.
- Essayez de personnaliser dans la mesure du possible les ressources qui vous sont proposées aux couleurs de votre site web, afin de conserver une certaine homogénéité.
- Dans le cas des forums, chats et livres d'or, il est indispensable de modérer les messages reçus et de vérifier régulièrement la nature des messages postés pour éviter les éventuels messages indésirables.

Chapitre 6

Créer des animations pour le Web avec Flash

Flash est devenu aujourd'hui un élément incontournable. C'est un logiciel d'animation multimédia principalement utilisé pour le Web. Il permet d'animer images, vidéos et textes afin de réaliser des barres de navigation interactives, des animations de texte ou d'image mais aussi, dans ses fonctions les plus avancées des jeux, des dessins animés et même des applications de e-commerce.

Le succès de Flash réside dans son format particulièrement adapté au Web, en raison de la légèreté des animations créées. Les dessins utilisés dans Flash sont de type vectoriel, c'est-à-dire que les formes générées avec Flash sont basées sur les coordonnées mathématiques de ces formes. À chaque modification ou redimensionnement, l'objet est redessiné car recalculé ; il conserve ainsi une qualité optimale, quelle que soit la résolution adoptée.

6.1. Installer Flash

Afin de tester Flash, vous pouvez télécharger une version d'évaluation en français sur le site de l'éditeur. La nouvelle version de Flash, appelée Flash CS3 Professional, permet aussi bien de publier du contenu multimédia (vidéo, musique, images, jeux, etc.) sur le Web que sur les périphériques mobiles (téléphone, PDA, etc.).

1. Une version d'évaluation de Flash en français, d'une durée de 30 jours, est disponible sur le site d'Adobe à l'adresse **www.adobe.fr**. Dans la section **PRODUITS**, choisissez *Flash* (voir Figure 6.1).
2. La version d'évaluation de Flash CS3 pèse environ 400 Mo, une connexion haut débit est donc indispensable. L'application sera chargée en 5 à 10 minutes (voir Figure 6.2).
3. Double-cliquez sur l'exécutable pour lancer l'installation. Le répertoire d'installation par défaut se situe dans le dossier *C:\program Files\Macromedia*. Si vous souhaitez changer le répertoire par défaut, cliquez sur le bouton **Modifier**.
4. Lancez Flash en cliquant sur le raccourci inséré sur votre Bureau Windows. Cochez le second bouton radio afin d'évaluer Flash puis cliquez sur le bouton **Continuer**.



Figure 6.1 : *Une version d'évaluation de 30 jours est disponible sur le site d'Adobe*

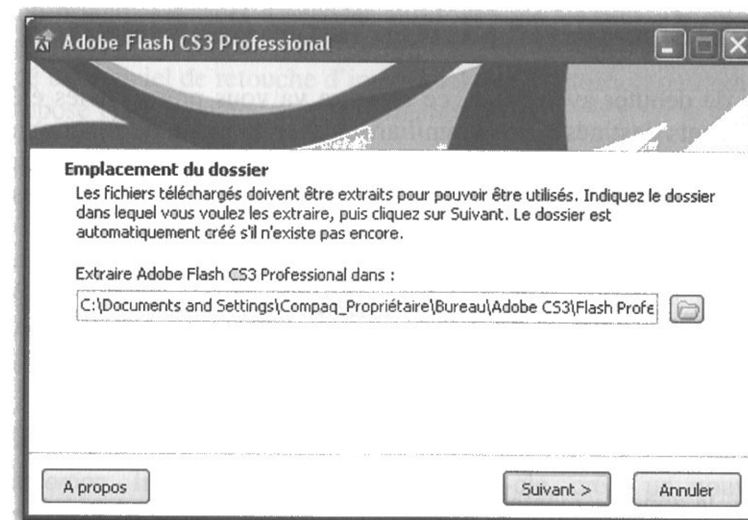


Figure 6.2 : *Installation de Flash CS3*

5 Dans l'Assistant de projet, sélectionnez le lien *Ficher Flash (AS 3.0 ou AS2.0)* dans la colonne *Créer* et validez.

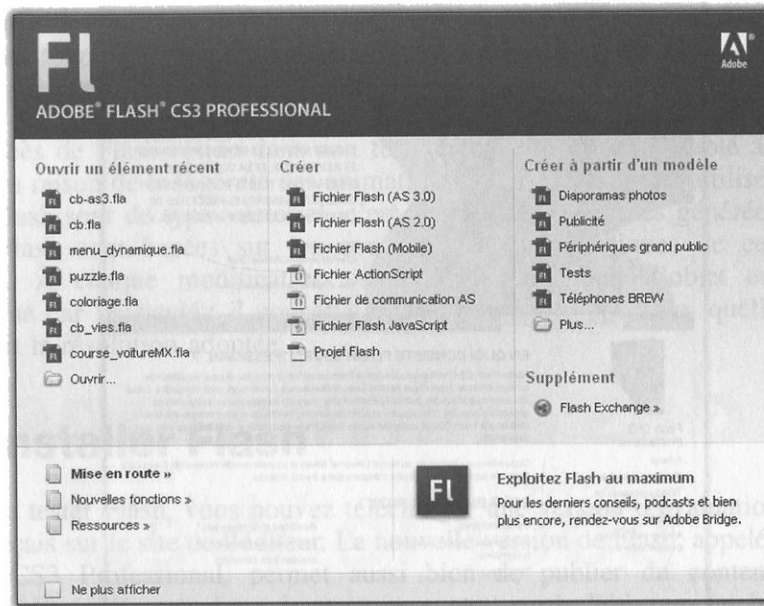


Figure 6.3 : *L'Assistant de projet*

6.2. Découvrir l'interface de Flash

Afin de débuter avec Flash, ce chapitre va vous présenter les éléments importants destinés à vous familiariser avec le mode de fonctionnement de cette application unique en son genre. Flash est un logiciel d'animation qui vous permettra de bouger des objets, de créer des effets de morphing mais aussi de jouer du son ou de la vidéo.

Lorsque vous ouvrez le logiciel Flash pour la première fois, plusieurs éléments apparaissent à l'écran :

- le menu principal ;
- les outils de dessin ;
- le scénario ;
- la zone de montage et scène principale ;
- les panneaux de travail.

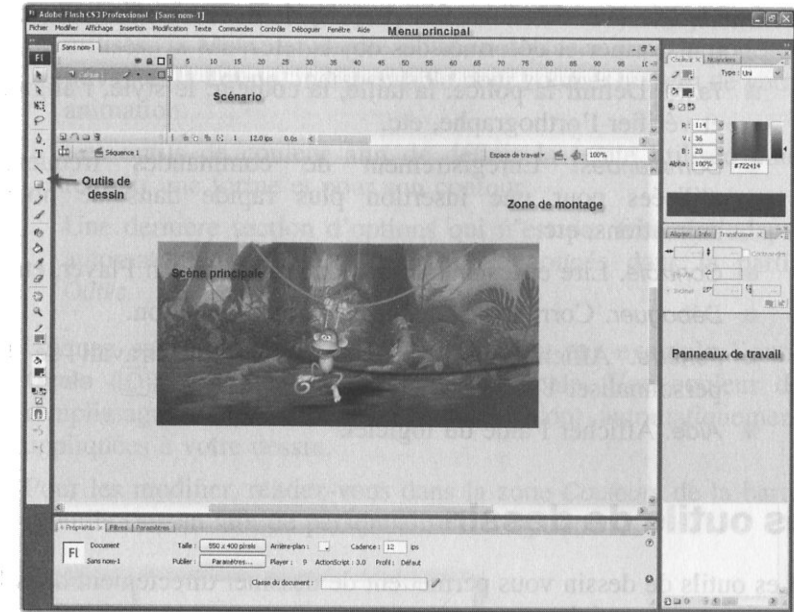


Figure 6.4 : *L'interface de travail*

6.3. Le menu principal

Le menu principal permet d'accéder aux fonctions les plus importantes de l'application. Certaines vous seront familières si vous avez déjà employé un logiciel de retouche d'images tel que Photoshop ou l'éditeur web proposé chez le même éditeur, Dreamweaver.

Les commandes du menu principal offrent les fonctions suivantes :

- *Fichier*. Ouvrir une animation ou créer une animation à partir d'un modèle, enregistrer votre projet, importer des médias tels que sons, images, vidéos, etc.
- *Modifier*. Annuler une action, copier/coller des éléments, déterminer les préférences de l'application, etc.
- *Affichage*. Ajuster le zoom, Insérer règles et grilles, naviguer entre les séquences, etc.
- *Insertion*. Insérer un calque, une image-clé, créer un nouveau symbole, etc.

- *Modification*. Modifier les propriétés de l'animation, du calque, transformer et déformer des objets, etc.
- *Texte*. Définir la police, la taille, la couleur, le style, l'alignement et vérifier l'orthographe, etc.
- *Commandes*. Enregistrement de commandes fréquemment utilisées pour une insertion plus rapide dans de nouvelles animations, etc.
- *Contrôle*. Lire et tester l'animation dans le Flash Player, etc.
- *Déboguer*. Corriger les bogues de programmation.
- *Fenêtre*. Afficher/masquer les panneaux de travail de Flash, personnaliser l'interface, etc.
- *Aide*. Afficher l'aide du logiciel.

Les outils de dessin

Les outils de dessin vous permettent de dessiner directement dans Flash au format vectoriel.

La barre d'outils de dessin est utilisée pour créer, manipuler des formes vectorielles mais elle sert également à modifier des images de type bitmap préalablement importées dans Flash. Néanmoins, les fonctions d'édition de bitmap restent limitées à la rotation et au redimensionnement.

1 Les outils de dessin font partie de l'interface par défaut. Si vous ne les voyez pas apparaître, sélectionnez la commande **Fenêtre/Outils** ou utilisez le raccourci clavier Ctrl+F2. Cette barre d'outils est composée six parties principales :

   - Les outils de sélection et de transformation avec l'outil de sélection et de sous-sélection, l'outil de transformation libre et le **Lasso**.
   - Les outils de création qui comprennent les outils de formes et de texte ainsi que la **Plume**, un outil particulièrement précis qui répond désormais dans Flash de la même manière que dans Photoshop ou Illustrator.
   - Les outils de remplissage, de sélection et de modification de couleur avec le **Pot de peinture**, l'**Encrier**, la **Pipette** et la **Gomme**.
   - Les outils d'affichage avec deux outils très fréquemment utilisés, la **Main**, employée pour se déplacer dans la zone de travail et la **Loupe**, indispensable pour zoomer au sein de votre animation.
   - Les outils de couleur afin de définir la teinte utilisée pour remplir une forme et pour son contour.
   - Une dernière section d'options qui n'est pas fixe et s'adapte automatiquement aux éléments sélectionnés dans la partie *Outils*.

2 Cliquez sur un outil pour le sélectionner, par exemple l'outil **Ovale** (O). Dessinez sur la zone principale. Une couleur de remplissage et une couleur de contour sont automatiquement appliquées à votre dessin.

3 Pour les modifier, rendez-vous dans la zone *Couleurs* de la barre d'outils **Dessin** afin de personnaliser les options.

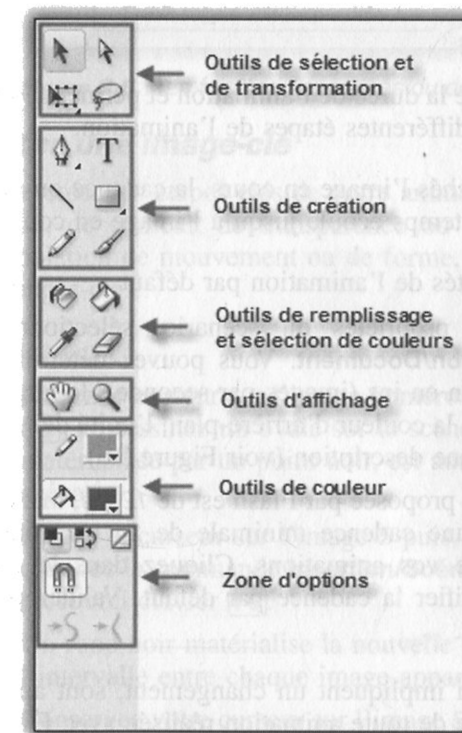


Figure 6.5 :
La barre d'outils Dessin



Pour davantage d'informations sur le fonctionnement des outils de dessin, reportez-vous à la section ***Dessiner avec Flash*** *de ce chapitre.*

Le scénario

Le scénario affiche chaque image de l'animation. Il est constitué de deux parties :

- *L'échelle de temps* détermine la vitesse de l'animation et affiche les différentes images créées au sein de la zone principale.
- *Les calques*, à la base de toute animation, permettent de différencier les éléments utilisés et déterminent leur position sur la zone de travail (premier plan, arrière-plan).

L'échelle de temps

L'échelle de temps détermine la durée de l'animation et permet de placer les images représentant les différentes étapes de l'animation.

En bas du scénario sont affichés l'image en cours, la cadence ou vitesse de l'animation, ainsi que le temps écoulé jusqu'à l'image en cours.

Afin de modifier les propriétés de l'animation par défaut :

1. Afin d'accéder aux propriétés du scénario, sélectionnez la commande **Modification/Document**. Vous pouvez déterminer la cadence de l'animation en ips (images par seconde), la largeur et la hauteur de la scène, la couleur d'arrière-plan, l'unité des règles, et ajouter un titre et une description (voir Figure 6.6).
2. La cadence par défaut proposée par Flash est de *12 ips*, mais il est conseillé d'indiquer une cadence minimale de *24 ips* pour une lecture plus fluide de vos animations. Cliquez dans le champ *Cadence* afin de modifier la cadence par défaut. Validez par un clic sur le bouton OK.

Les images importantes, qui impliquent un changement, sont appelées images-clés et sont à la base de toute animation réalisée avec Flash.

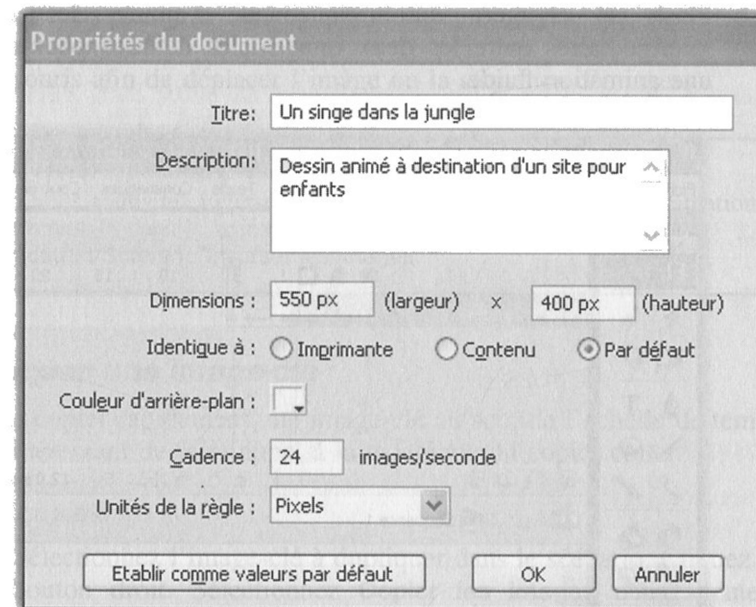


Figure 6.6 : *La fenêtre Propriétés du document*

Ajouter une image-clé

Afin de créer les étapes clés de votre animation telles que modification de taille, de couleur, de transparence ou de position dans le cas de l'interpolation de mouvement ou de forme, il est nécessaire de recourir aux images-clés.

Procédez ainsi :

1. Placez le curseur sur l'image numéro 1. Sélectionnez l'outil *Ovale* ([O]) et dessinez un ovale sur la scène principale. Une image-clé, matérialisée par un point noir, est automatiquement créée dans le scénario.
2. Placez le curseur sur l'image *5* puis insérez une nouvelle image-clé avec la commande **Insertion/Scénario/Image-clé** ou utilisez le raccourci clavier [F6].
3. Un rond noir matérialise la nouvelle image-clé. Dans le scénario, l'intervalle entre chaque image apparaît en gris clair.
4. Conservez votre curseur sur l'image *5*. Modifiez votre dessin en le déplaçant sur la scène principale puis choisissez la commande **Insertion/Scénario/Créer une interpolation de mouvement**.

5 Flash se chargera automatiquement d'ajouter les images intermédiaires entre les deux images-clés définies pour réaliser une animation fluide.

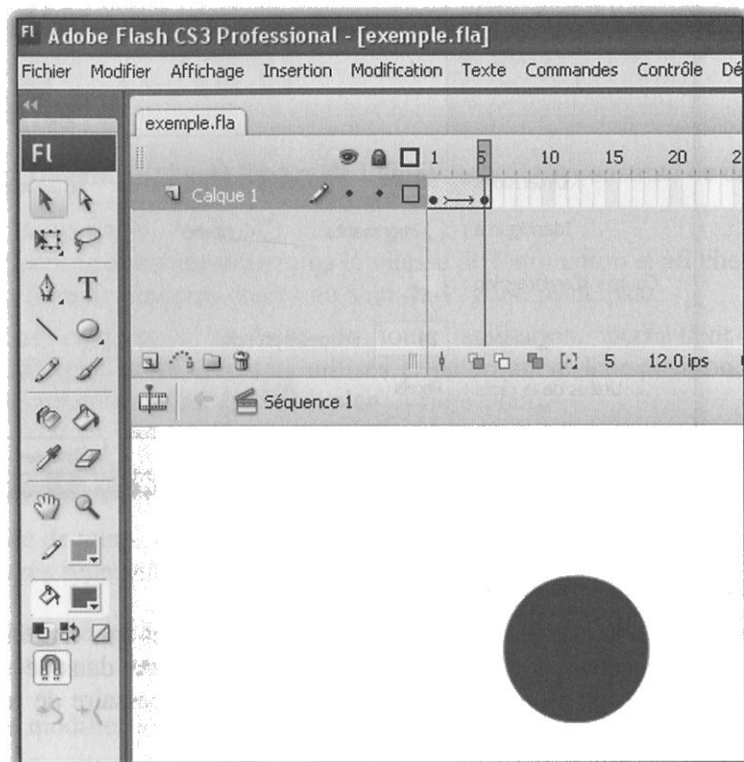


Figure 6.7 : *Création d'images-clés*



Pour davantage d'informations sur les interpolations, reportez-vous à la section ***Créer une première animation*** *de ce chapitre.*

Déplacer une image-clé

Vous pouvez déplacer une seule image ou une séquence entière de votre animation composée de plusieurs images-clés.

Pour cela :

1 Cliquez sur l'image-clé à déplacer et maintenez le bouton de la souris. Avec cette technique, vous pouvez uniquement déplacer l'image vers l'arrière au sein de la ligne de temps.

2 Si vous placez le curseur entre les deux images-clés, un rectangle en pointillés s'affiche sous votre pointeur. Faites glisser votre souris afin de déplacer l'image ou la séquence d'images.



Inverser rapidement le déroulement d'une animation

Si vous souhaitez inverser une séquence d'images de votre animation, sélectionnez-la dans le scénario et choisissez **Modification/Scénario/Inverser les images**.

Dupliquer une image-clé

Afin de copier rapidement une image-clé au sein de l'échelle de temps, il est intéressant de faire appel à la technique du copier coller.

Procédez ainsi :

1 Sélectionnez l'image-clé à dupliquer dans le scénario. Cliquez du bouton droit. Sélectionnez **Copier les images** dans le menu contextuel.

2 Placez-vous sous l'image de votre choix puis cliquez du bouton droit de nouveau et sélectionnez la commande **Coller les images** dans le menu contextuel. L'image dupliquée s'affiche automatiquement dans l'échelle de temps.

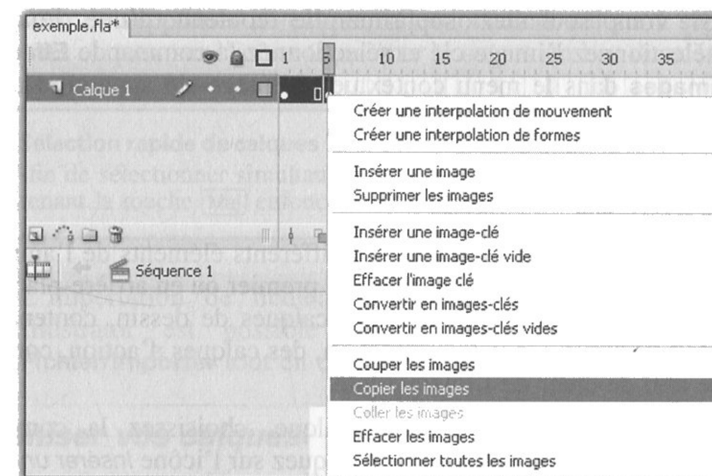


Figure 6.8 : *Dupliquer une image-clé*

Étendre la durée d'une image-clé

Si vous souhaitez prolonger une étape de votre animation plusieurs secondes consécutives, vous devez étendre sa durée dans l'échelle de temps.

Pour cela :

1 Sélectionnez l'image-clé dont vous souhaitez étendre la durée en cliquant dessus.

2 Maintenez la touche [Alt] enfoncée et glissez votre souris vers le numéro d'image à atteindre. Un petit rectangle blanc matérialise la fin de l'animation.

Supprimer une image-clé

La multiplication d'images-clés inutiles a tendance à alourdir la fluidité de l'animation finale mais aussi son poids. Pour supprimer une image-clé :

1 Sélectionnez-la puis cliquez du bouton droit. Sélectionnez la commande **Supprimer les images**. Vous pouvez également utiliser cette technique pour raccourcir la durée d'une image-clé.

2 Si vous souhaitez supprimer une image-clé et les images placées jusqu'à la prochaine image-clé, appuyez sur la touche [Suppr] après sélection de l'image-clé.

3 Si vous souhaitez supprimer le contenu d'une image-clé, sélectionnez l'image-clé et sélectionnez la commande **Effacer les images** dans le menu contextuel. L'image-clé apparaîtra dans le scénario avec un rond vide.

Les calques

Les calques permettent d'empiler les différents éléments de l'animation et déterminent lesquels se trouveront en premier ou en arrière-plan. Il est également courant de différencier les calques de dessin, contenant les éléments graphiques de votre animation, des calques d'action, contenant du code afin de créer de l'interactivité.

1 Afin d'insérer un nouveau calque, choisissez la commande **Insertion/Scénario/Calque** ou cliquez sur l'icône *Insérer un calque* située en bas du scénario. Le nouveau calque se place automatiquement au-dessus du calque précédent et devient le calque actif.

2 Par défaut, le nouveau calque créé se nomme **Calque 2**. Afin de lui donner un nom plus explicite, cliquez du bouton droit dessus et sélectionnez la commande **Propriétés**.

3 La fenêtre **Propriétés du calque** apparaît. Elle permet de renommer votre calque mais aussi de choisir sa hauteur ou sa couleur de contour. Dans ce cas, seuls les contours des objets placés sur le calque sont visibles sur la scène.

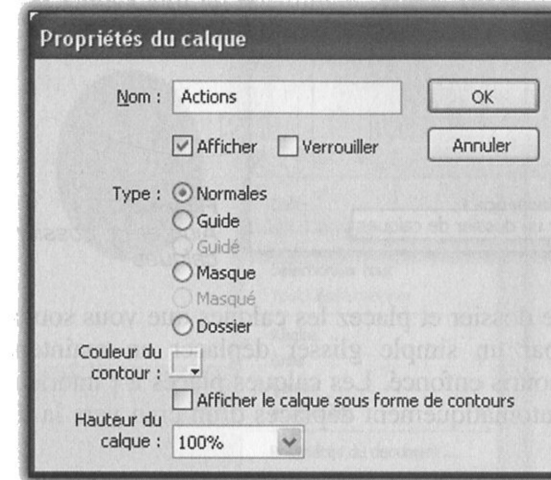


Figure 6.9 : *La fenêtre Propriétés du calque*

4 Afin de supprimer un calque, sélectionnez le calque à supprimer puis cliquez sur l'icône *Supprimer le calque* en bas du scénario.



Sélection rapide de calques

Afin de sélectionner simultanément plusieurs calques, cliquez tout en maintenant la touche [Maj] enfoncée.

5 L'importation de fichiers graphiques de type Photoshop ou Illustrator est possible depuis Flash avec la commande **Fichier/Importer** tout en conservant les calques de vos images.

Organiser vos calques

Afin d'en finir avec les nombreux calques empilés dans le scénario, Flash offre la possibilité de créer des dossiers pour classer vos calques :

1 Afin de créer un dossier, choisissez l'icône *Insérer un dossier de calques* placée en bas à gauche du scénario ou sélectionnez la commande **Insertion/Scénario/Dossier de calques**.

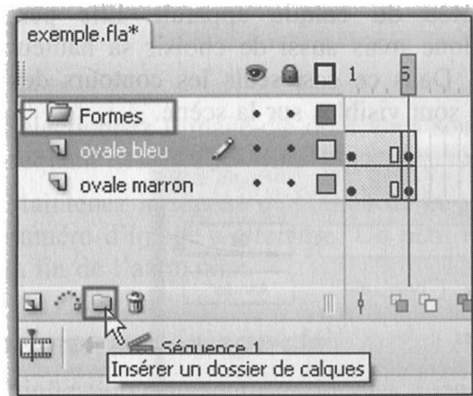


Figure 6.10 : *Ajouter un dossier de calques*

2 Nommez votre dossier et placez les calques que vous souhaitez y voir figurer par un simple glisser déplacer en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Les calques placés à l'intérieur d'un dossier sont automatiquement déplacés d'un cran vers la droite.

Verrouiller les calques

Verrouiller un calque évite de le modifier par erreur, tout en le laissant visible sur la scène. Lors de l'utilisation de calques spéciaux, comme les masques, il est indispensable que les calques soient verrouillés pour que l'effet fonctionne.

1 Pour verrouiller un calque, cliquez sur le point noir situé sous l'icône du verrou. Pour annuler le verrouillage, cliquez sur l'icône *Verrou* correspondant au calque à déverrouiller.

2 Si vous souhaitez verrouiller tous les calques d'un seul clic, cliquez sur l'icône du verrou en haut de la fenêtre **Scénario**.

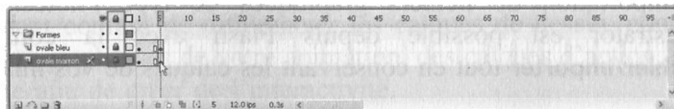


Figure 6.11 : *Verrouiller/déverrouiller les calques*

3 Afin de verrouiller tous les calques à l'exception du calque sélectionné, cliquez sur le rond noir sous le verrou tout en maintenant la touche Alt enfoncée.

Table de montage et scène principale

La table de montage correspond à la zone de couleur grise entourant la scène qui vous permet de déposer des objets sans que ceux-ci soient visibles lors de l'exportation.

1 Cliquez du bouton droit sur la zone de montage pour accéder rapidement à un menu contextuel destiné à ajouter règles, grilles ou guides afin de positionner plus précisément les éléments.

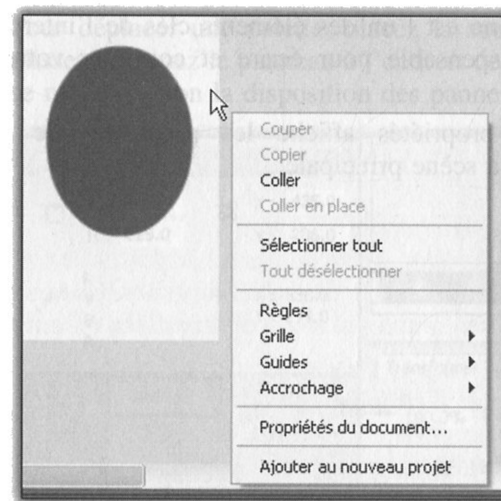


Figure 6.12 : *Menu contextuel de la zone de montage*

2 Tous les éléments devant apparaître dans l'animation finale seront placés dans la scène principale, par défaut de couleur blanche, à l'ouverture d'une nouvelle animation.

Les principaux panneaux de travail

Les différents panneaux sont au cœur de l'interface de Flash. Ils permettent de gérer et d'optimiser vos animations, d'insérer et d'aligner du texte. Leur fonctionnement est analogue à celui des autres logiciels Adobe tels que Dreamweaver ou Photoshop. Tous les panneaux sont accessibles par le menu **Fenêtre**.

Voici un petit tour d'horizon des plus utilisés pour animer efficacement avec Flash :

- Le panneau **Aligner** permet de placer des éléments de l'animation par rapport à la scène ou à d'autres éléments.

- Les panneaux **Couleur** et **Nuanciers** permettent de sélectionner, mémoriser une couleur, influer sur la teinte, la saturation ou la luminosité des couleurs.
- Le panneau **Info** donne des informations sur la taille et la position des occurrences placées sur la scène. Les informations de position et de taille sont également reprises dans l'inspecteur de propriétés.
- La **Bibliothèque** stocke tous les éléments de votre animation pour un accès rapide.
- Le panneau **Actions** est l'un des éléments clés de l'interface de Flash. Il est indispensable pour écrire et contrôler votre code Action Script.
- L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés de l'objet sélectionné dans la scène principale.

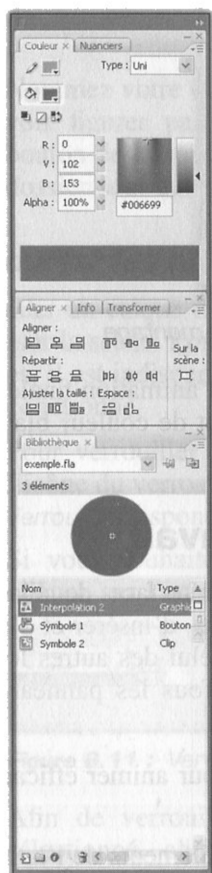


Figure 6.13 : *Les principaux panneaux de travail*

Organiser les panneaux de travail

Flash offre une vingtaine de panneaux et fenêtres. L'interface de Flash est gourmande en espace. Si vous n'avez pas la chance de posséder un écran 19 pouces, il est indispensable d'organiser votre espace de travail afin d'éviter autant que possible de déplacer vos panneaux. Tous les panneaux sont empilables et peuvent être déplacés individuellement.

Procédez ainsi :

1. Pour déplacer une palette, placez la souris sur son onglet puis glissez déplacez le panneau à l'endroit de votre choix. L'interface se module selon la disposition des panneaux.

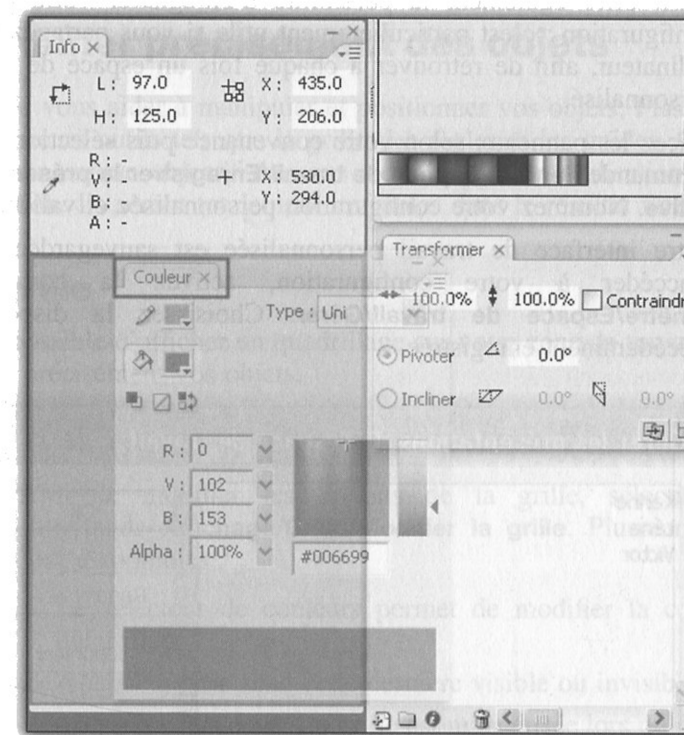


Figure 6.14 : *Déplacer les panneaux*

2. Pour ajouter un nouvel onglet, il suffit de le déplacer à l'endroit voulu. Pour déplier ou rétracter une palette, cliquez sur le petit trait situé en haut à droite.

Personnaliser l'interface de travail

L'interface de Flash prend beaucoup de place et une résolution minimale de 1 024 * 768 est conseillée.

1 Flash propose par défaut dans le menu **Fenêtre/Espace de travail** une configuration de panneaux par défaut correspondant aussi bien aux graphistes qu'aux développeurs.

2 Afin d'alléger l'interface de Flash, vous pouvez choisir de n'afficher que les icônes des panneaux de travail avec la commande **Fenêtre/Espace de travail/Icônes** uniquement par défaut.

3 Flash offre également la possibilité d'enregistrer votre propre configuration : c'est particulièrement utile si vous partagez votre ordinateur, afin de retrouver à chaque fois un espace de travail personnalisé.

4 Placez les panneaux selon votre convenance puis sélectionnez la commande **Fenêtre/Espace de travail/Enregistrer la présentation active**. Nommez votre configuration personnalisée et validez.

5 Votre interface de travail personnalisée est sauvegardée. Afin d'accéder à votre configuration, activez la commande **Fenêtre/Espace de travail/Gérer**. Choisissez la disposition précédemment enregistrée.

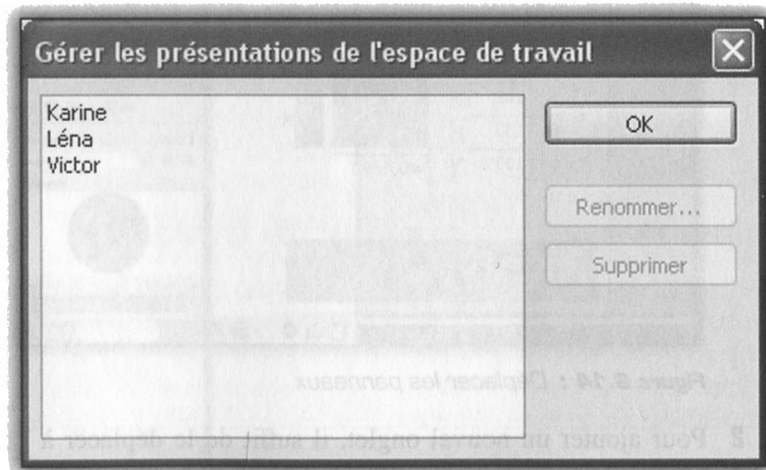


Figure 6.15 : *Personnaliser l'interface de travail*

6.4. Dessiner avec Flash

Vous pouvez importer des images bitmap issues de Photoshop mais aussi des fichiers vectoriels depuis un logiciel tel qu'Illustrator au sein de Flash. Les images bitmap sont composées de pixels, c'est-à-dire de petits carrés de couleur étirés et modifiés en cas de redimensionnement, perdant en qualité, contrairement à l'image vectorielle qui sera recalculée et donc redimensionnée sans perte de qualité.

Flash offre également des outils de dessin particulièrement performants pour réaliser des animations plus légères.

Positionner précisément des objets

Afin de vous aider à manipuler et positionner vos objets, Flash dispose de plusieurs outils tels que la grille, les règles et les guides. Ces outils ont pour unique objectif de vous aider lors de la réalisation de votre animation. Ils seront totalement invisibles dans le résultat final.

La grille

Il est possible d'afficher un quadrillage sur votre zone de travail, afin de placer précisément vos objets.

1 Pour afficher la grille, sélectionnez **Affichage/Grille/Afficher la grille**. Votre quadrillage est alors visible sur la zone de travail.

2 Afin de modifier les options de la grille, sélectionnez la commande **Affichage/Grille/Modifier la grille**. Plusieurs options sont disponibles :

- Le sélecteur de couleurs permet de modifier la couleur du quadrillage.
- *Afficher la grille* rend cette dernière visible ou invisible.
- *Accrocher à la grille*. La grille est magnétisée lors du placement de vos objets.
- Deux champs déterminent la dimension des carreaux qui composent le quadrillage. Cette dimension est exprimée par défaut en pixels.
- *Précision de l'accrochage* affine le magnétisme des objets à la grille.

— *Enreg. par défaut* vous permet de retrouver ces paramètres par défaut lors du prochain affichage de la grille.

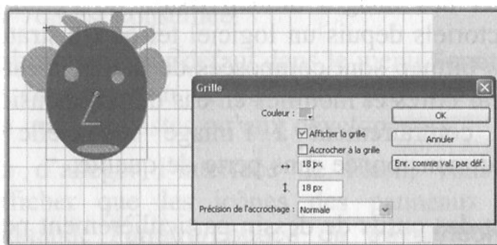


Figure 6.16 : *Affichage de la grille*



Ajouter du magnétisme sur vos objets
Une option disponible dans Flash permet d'accrocher aux pixels vos objets, afin de les positionner au pixel près. Ces options sont accessibles depuis le menu **Affichage/Accrochage**.

Règles et guides

Les guides sont disponibles uniquement si les règles ont été précédemment activées. Ils vous aident à délimiter des zones précises au sein de vos animations afin d'y placer des objets au pixel près.

Procédez ainsi :

1 Sélectionnez la commande **Affichage/Règles** pour activer les règles. Les règles encadrent votre animation ; le pixel est leur unité de mesure par défaut.

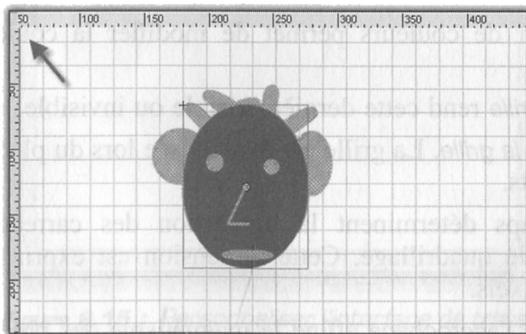


Figure 6.17 : *Affichage des règles*

2 Pour créer un guide, cliquez sur la règle en maintenant le bouton de la souris enfoncé et glissez le curseur vers la scène. Le guide peut être vertical ou horizontal, selon l'endroit où vous avez cliqué. Par défaut, il est de couleur vert clair.

3 Afin de déplacer un guide sur la scène, **l'outil de sélection** (V) doit être activé.

4 Pour modifier un guide, sélectionnez la commande **Affichage/Guides/Modifier les guides**. Plusieurs options sont disponibles :

- Le *sélecteur de couleurs* permet de modifier la couleur des guides.
- *Afficher les guides* rend ces derniers visibles ou invisibles sur la scène.
- *Accrocher aux guides* affecte un magnétisme aux guides lors du placement d'un objet.
- *Verrouiller les guides* empêche un guide d'être déplacé avec le curseur.

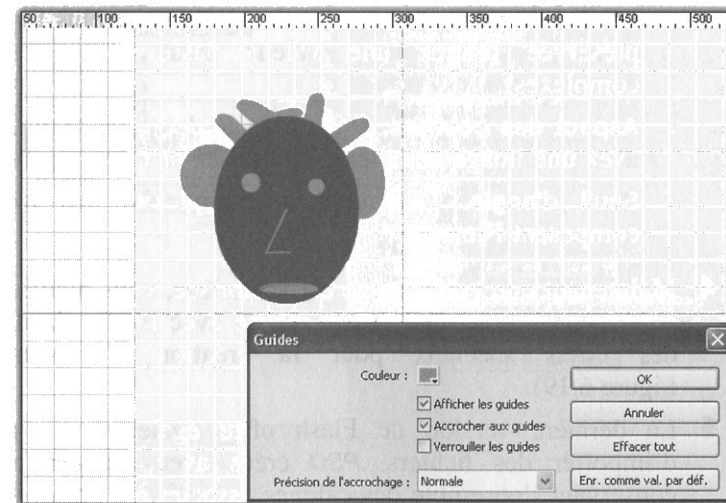


Figure 6.18 : *Afficher un guide*

Importer des images bitmap

Une image bitmap est une image réalisée dans un logiciel de retouche photo tel que Photoshop. Si vous souhaitez importer une image bitmap dans Flash, celle-ci ne doit pas présenter une palette de couleurs trop étendue afin d'être vectorisée. Il est donc préférable d'importer dans Flash des cliparts ou des illustrations plutôt que des photos.

1 Sélectionnez la commande **Fichier/Importer/Importer dans la scène** dans le menu principal. Choisissez l'image bitmap au format *JPEG* ou *GIF*, par exemple, à importer dans le disque dur.

2 Utilisez la flèche de sélection de la barre d'outils afin de sélectionner votre objet. Celui-ci apparaît encadré par une bordure en pointillés.

3 Choisissez la commande **Modification/Bitmap/Tracer le Bitmap**. La fenêtre de vectorisation s'affiche. Différentes valeurs sont modifiables :

- **Seuil de couleur**. Plus cette valeur est basse, plus le nombre de couleurs est important.
- **Zone minimum**. Plus cette valeur est basse, plus l'image sera préservée (entrez une valeur basse pour des images complexes).
- **Aspect des courbes**. Détermine le degré de lissage (si vous avez une image complexe, choisissez la valeur "pixel").
- **Seuil d'angle**. Détermine la complexité des formes qui composent l'image.

4 Maintenant que votre image est vectorisée, vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel dessin réalisé avec Flash afin d'y ajouter des effets spéciaux pour la création d'animation (voir Figure 6.19).

5 La dernière version de Flash offre également la possibilité d'importer des fichiers *.PSD* créés avec Photoshop tout en conservant l'ensemble des calques associés à l'image au sein de Flash. Suivez la même manipulation que celle décrite précédemment puis définissez les options de chaque calque depuis la fenêtre **Importer sur la scène** (voir Figure 6.20).

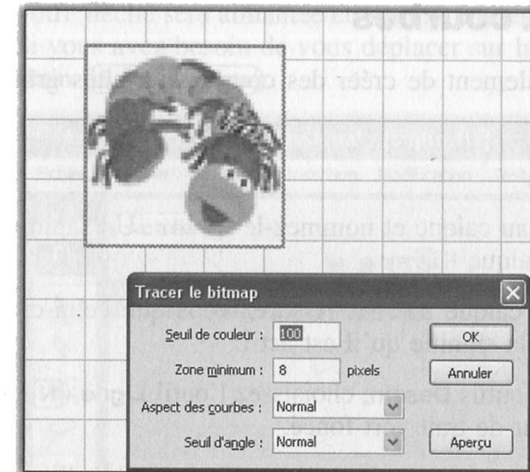


Figure 6.19 : *La fenêtre Tracer Bitmap*

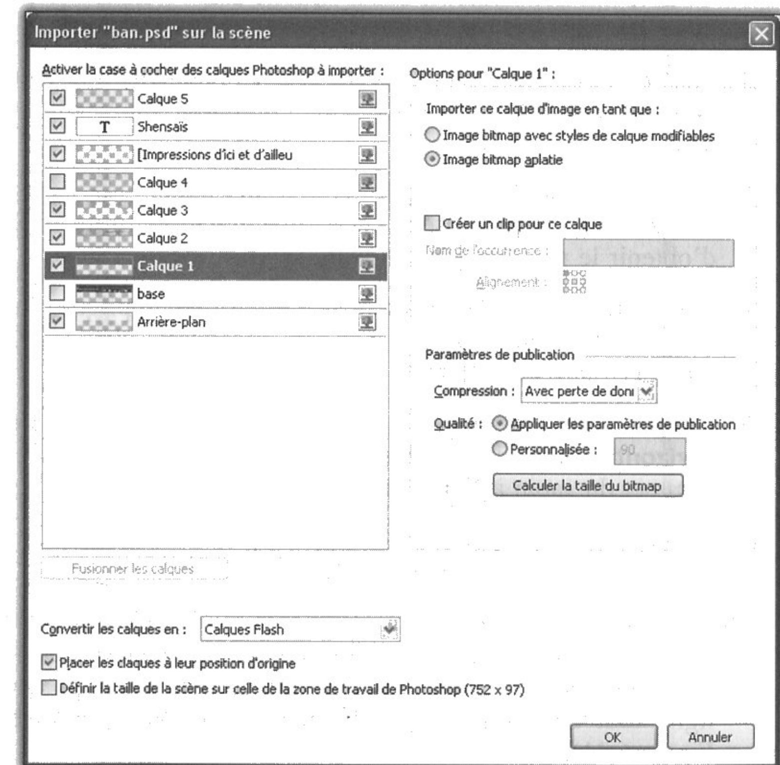


Figure 6.20 : *Importer un fichier photoshop au format PSD*

Tracer lignes et courbes

Flash permet très facilement de créer des courbes parfaites grâce à la barre d'outils **Dessin**.

Procédez ainsi :

1 Créez un nouveau calque et nommez-le `Hiver`. Un sapin va être dessiné sur le calque `Hiver`.

2 Sélectionnez le calque `Hiver`. Assurez-vous que celui-ci est en surbrillance ; cela signifie qu'il est actif.

3 Dans la barre d'outils **Dessin**, choisissez l'outil **Ligne** (N). Optez pour une couleur de trait vert foncé.

4 Afin de déterminer le type de trait à utiliser, ouvrez l'inspecteur de propriétés et choisissez un style de ligne *Continue* avec une épaisseur de *3*.

5 Placez votre curseur sur la scène tout en maintenant le bouton de votre souris enfoncé. Tracez une première diagonale vers la gauche.

6 Relâchez le bouton de votre souris puis tracez une ligne droite horizontale. Reproduisez cette manipulation trois fois afin d'obtenir le premier côté de votre sapin.

7 Pour obtenir un côté parfaitement symétrique, dupliquez la partie gauche de votre sapin avec le raccourci clavier Ctrl+C (copier)/Ctrl+V (coller).

8 Activez la commande **Modification/Transformer/Renverser horizontalement** afin d'obtenir deux côtés identiques. Ajustez le sommet du sapin à l'aide de l'outil de sélection (V).

9 Assurez-vous que les traits sont reliés entre eux avec l'outil **Zoom** (Z) afin de pouvoir colorier votre sapin.

10 Pour joindre plus facilement deux extrémités, sélectionnez l'outil de sélection (V) et activez l'outil **Aimant** présent dans les options. Pour courber vos lignes, placez l'outil de sélection (V) sur votre ligne tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé (voir Figure 6.21).

11 Votre flèche sera aimantée et vos extrémités plus faciles à joindre. Si vous avez besoin de vous déplacer sur la scène, utilisez l'outil **Main** (Barre d'espace).

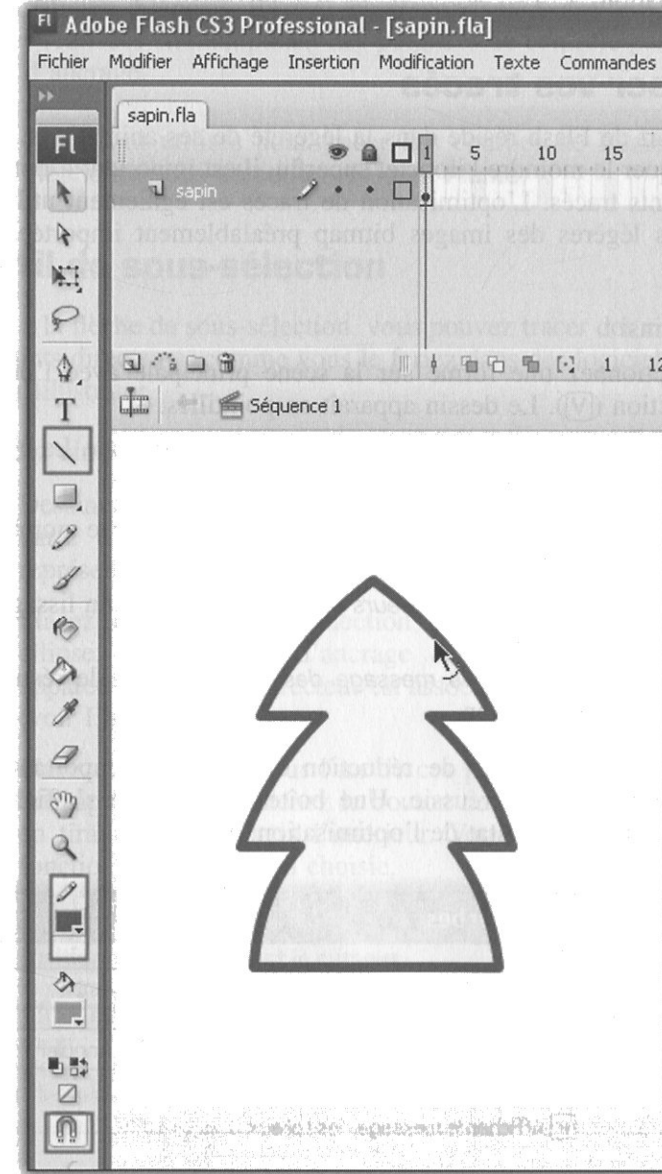


Figure 6.21 : *Sapin dessiné avec l'outil Ligne*

12 Enregistrez l'animation avec la commande **Fichier/Enregistrer sous** et nommez-la `Hiver`. L'animation est sauvegardée au format *.fla*, le format source de Flash qui vous permet d'éditer une animation.

Optimiser vos tracés

Le point fort de Flash réside dans la légèreté de ses animations. Aussi, afin de traquer le moindre kilooctet superflu, il est important d'optimiser vos différents tracés. L'optimisation de tracés est également utile pour rendre plus légères des images bitmap préalablement importées dans Flash.

Procédez ainsi :

1. Sélectionnez une forme sur la scène principale avec l'outil de sélection (V). Le dessin apparaît en pointillés.
2. Activez la commande **Modification/Forme/Optimiser**. La boîte de dialogue **Optimiser les courbes** apparaît.
   - Plus l'option *Lissage* est au maximum, plus le nombre de courbes sera réduit.
   - L'option *Appliquer plusieurs passages* engendre un lissage plus fort (mais plus lent).
   - L'option *Afficher le message des totaux* affiche le résultat de votre optimisation.
3. Plus le pourcentage de réduction appliqué est important, plus l'optimisation est réussie. Une boîte de dialogue s'affiche afin d'indiquer le résultat de l'optimisation.

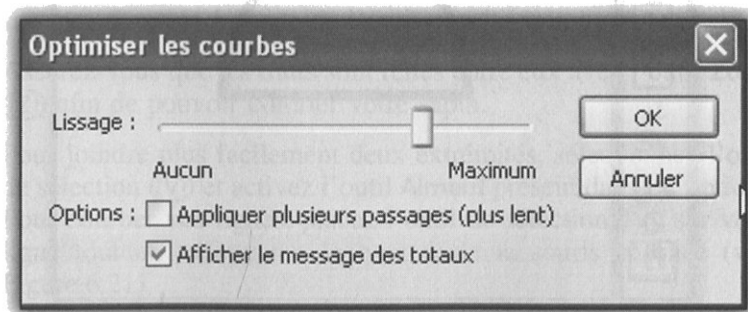


Figure 6.22 : *Optimiser les courbes*

Aller plus loin avec les outils vectoriels

Tout objet vectoriel est toujours constitué de tracés de Bézier (du mathématicien Français Bézier) correspondant à des droites ou des courbes réalisées en manipulant des poignées de contrôle par le biais de points d'ancrage.

Deux outils sont utilisés pour tracer des courbes de Bézier précises : l'outil **Flèche de sous-sélection** et l'outil **Plume**.

L'outil de sous-sélection

Grâce à la flèche de sous-sélection, vous pouvez tracer des courbes avec des points directeurs, comme vous le feriez dans des logiciels vectoriels tels qu'Illustrator.

Procédez ainsi :

1. Dessinez une ellipse sur la scène avec l'outil **Ovale** (O) de la barre d'outils puis sélectionnez l'outil de sous-sélection (A) représenté par une flèche blanche.
2. Placez l'outil de sous-sélection (A) sur le contour de votre ellipse. Les 8 points d'ancrage constituant votre forme sont apparents. Un point directeur est associé à chaque point d'ancrage (voir Figure 6.23).
3. Placez votre curseur sur l'un de ces points. Un petit carré blanc doit apparaître. Maintenez le bouton de votre souris enfoncé tout en tirant un point vers l'intérieur. Votre forme est modifiée en fonction de la direction choisie.



Positionner précisément le curseur

En plaçant le curseur à côté d'un point d'ancrage, un petit carré noir apparaît, Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en tirant vers l'extérieur ; l'objet se déplace dans son intégralité. Si le curseur est sur le point, un petit carré blanc s'affiche. Vous pouvez modifier la forme en tirant dessus, en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

4 Notez également la ligne verticale avec deux cercles pleins à chaque extrémité ; il s'agit du point directeur. Il va vous permettre d'attribuer une trajectoire précise à votre point. Le point d'ancrage est représenté par un cercle vide (voir Figure 6.24).

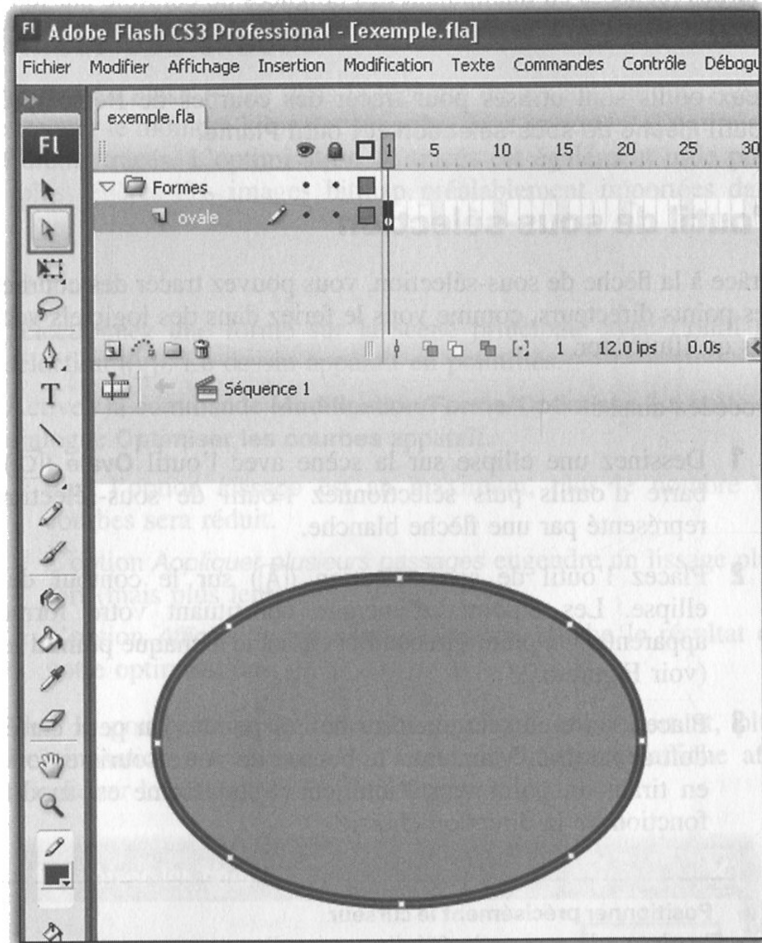


Figure 6.23 : *Sélection d'une forme avec l'outil de sous-sélection*

5 Relâchez le bouton de la souris. Votre nouvelle forme apparaît sur la scène principale.

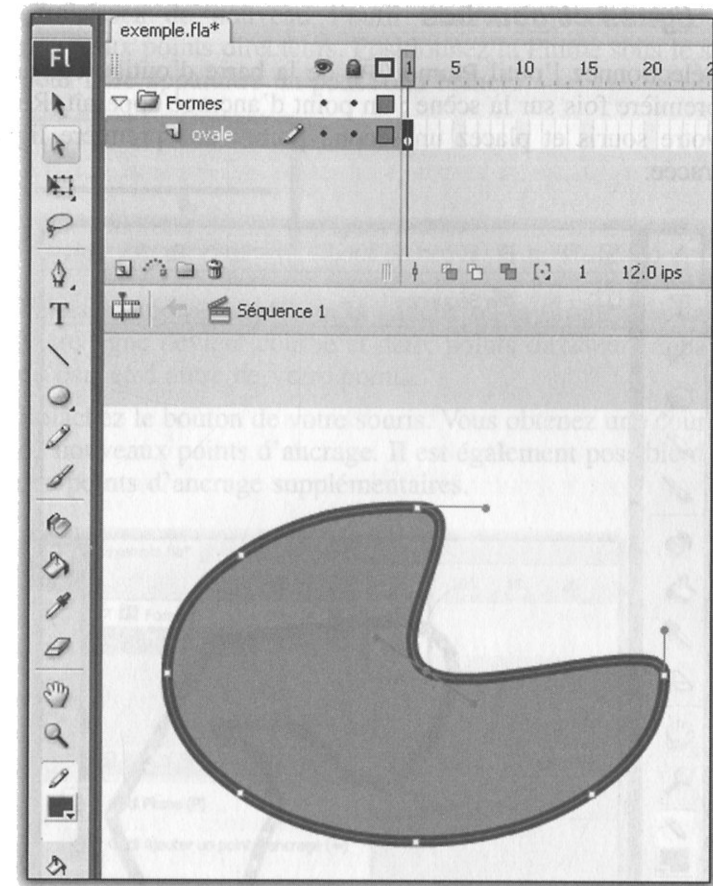


Figure 6.24 : *Modification d'une forme*

La Plume

L'outil **Plume** est indispensable à tout logiciel de dessin vectoriel mais n'est pas aussi intuitif que les autres outils de dessin de Flash, si vous n'êtes pas déjà familiarisé avec un logiciel vectoriel.

Contrairement à l'outil de sous-sélection, utile pour modifier des courbes et des lignes existantes, l'outil **Plume** permet de les créer.

L'outil **Plume** insère un point d'ancrage à chaque fois que vous cliquez. Des points directeurs sont automatiquement associés à chaque point afin d'ajuster la courbe.

Créer lignes et courbes

1 Sélectionnez l'outil **Plume** ([P]) de la barre d'outils. Cliquez une première fois sur la scène ; un point d'ancrage apparaît. Relâchez votre souris et placez un second point ; une première ligne est tracée.

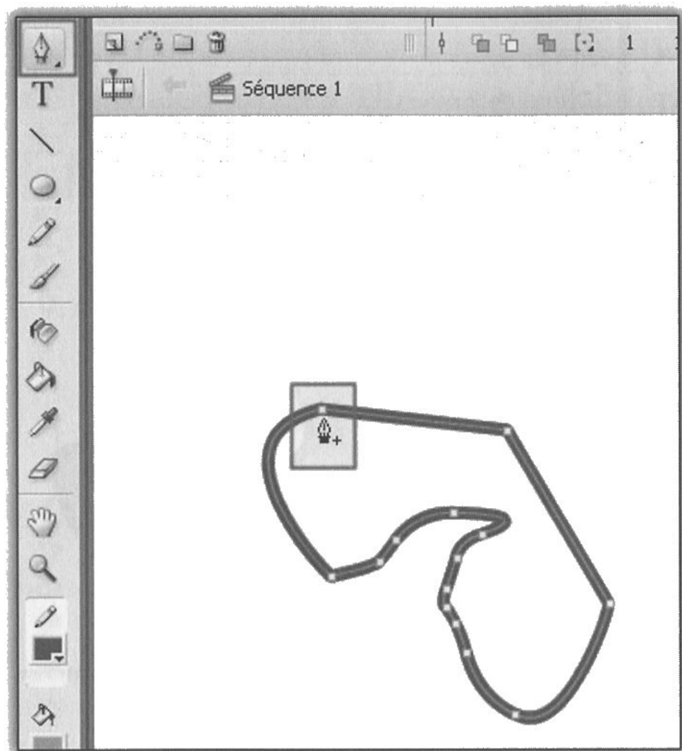


Figure 6.25 : *Création d'une nouvelle forme*



Créer une ligne droite

Afin de créer un segment parfaitement droit, maintenez la touche [Maj] enfoncée lors du clic sur le second point d'ancrage.

2 En maintenant le bouton de la souris enfoncé lors du tracé de votre ligne, vous pouvez facilement créer une courbe.

3 Choisissez de nouveau l'outil **Plume** ([P]) afin d'ajouter de nouveaux points directeurs. Positionnez la Plume sous le segment pour faire apparaître un petit rond blanc.

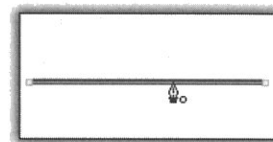


Figure 6.26 : *Ajout de nouveaux points d'ancrages*

4 Faites un mouvement vers la gauche ou la droite avec la plume. Votre ligne devient courbe et deux points directeurs apparaissent de part et d'autre de votre point.

5 Relâchez le bouton de votre souris. Vous obtenez une courbe avec de nouveaux points d'ancrage. Il est également possible d'ajouter des points d'ancrage supplémentaires.

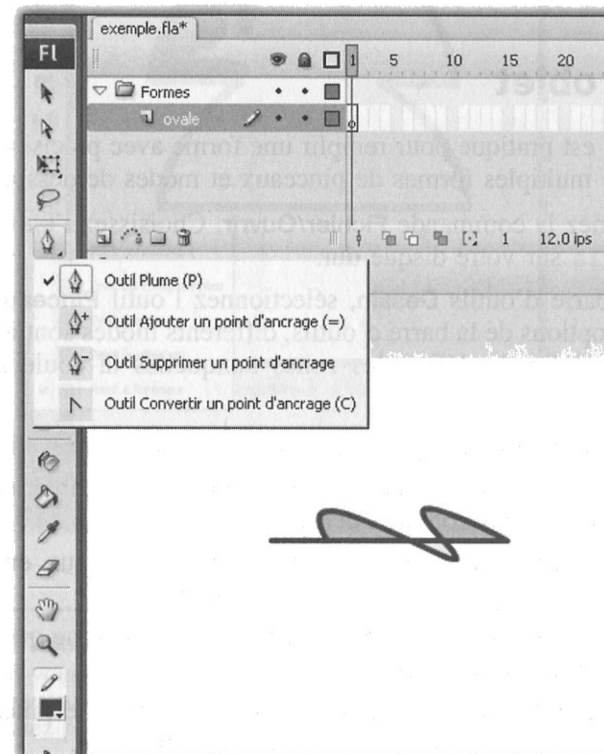


Figure 6.27 : *Ajout de nouveaux points d'ancrage*

Modifier les points d'ancrage

1 Choisissez l'outil de sélection (V) afin de désélectionner votre courbe puis activez de nouveau l'outil **Plume** (P). Choisissez **Ajouter un point d'ancrage** dans les options de l'outil **Plume.**

2 Placez-vous sur la courbe ; un petit "+" apparaît. Cliquez pour créer un nouveau point d'ancrage.

3 Pour supprimer un point d'ancrage, sélectionnez-le avec l'outil de sous-sélection (A) puis appuyez sur la touche Suppr ou utilisez l'outil **Supprimer un point d'ancrage** dans les options de la Plume.

4 Vous pouvez également modifier l'orientation d'un point d'ancrage en plaçant l'outil **Plume** (P) dessus. Un cercle vide apparaît sous la **Plume**. Il suffit de déplacer la souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé pour changer l'orientation du point.

Colorier un objet

L'outil **Pinceau** est pratique pour remplir une forme avec précision. Cet outil dispose de multiples formes de pinceaux et modes de dessin.

1 Sélectionnez la commande **Fichier/Ouvrir**. Choisissez l'animation `Hiver.fla` sur votre disque dur.

2 Dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez l'outil **Pinceau** (B). Dans les options de la barre d'outils, différents modes sont à votre disposition afin de définir les zones auxquelles la couleur sera appliquée.

- **Peint normalement** applique la couleur de manière habituelle.
- **Peint les zones remplies** modifie uniquement l'intérieur de votre forme ; les contours demeurent inchangés.
- **Peint derrière** applique la couleur uniquement aux endroits libres sans modifier la couleur de premier plan.
- **Peint la sélection** s'applique uniquement à une zone que vous aurez préalablement sélectionnée.
- **Peint à l'intérieur** permet de donner des coups de pinceau à l'intérieur d'une forme sans débordement possible.

3 Afin de colorier le sapin avec l'outil **Pinceau**, activez l'option *Peint à l'intérieur* et optez pour un vert légèrement plus clair que celui utilisé pour le contour en couleur de remplissage.

4 Placez votre curseur au centre du sapin et tracez un trait en dépassant volontairement les limites de celui-ci. Relâchez la souris ; votre trait est bien resté à l'intérieur. Continuez afin de remplir toute la forme.

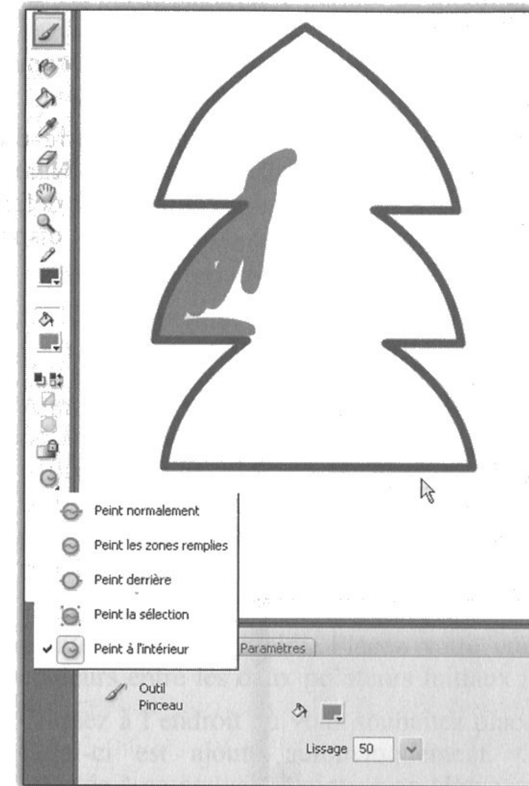


Figure 6.28 : *Remplissage du dessin*



ATTENTION

N'oubliez pas de fermer votre forme

Si vous n'arrivez pas à peindre à l'intérieur d'une forme avec l'outil **Pinceau**, assurez-vous que votre forme est fermée. Pour vous en assurer, n'hésitez pas à zoomer en appuyant sur la touche Z.

5 Afin de remplir une forme préalablement fermée rapidement, vous pouvez également sélectionner l'outil **Pot de peinture** ([K]).

Ajouter une couleur

Toutes les couleurs sont stockées au sein du panneau **Nuanciers**. Vous pouvez à tout moment ajouter une nouvelle couleur aux teintes proposées par défaut afin d'accéder plus rapidement à une nuance utilisée fréquemment dans une animation.

1 Pour ouvrir le panneau **Nuanciers**, sélectionnez la commande **Fenêtre/Nuanciers**.

2 Sélectionnez une couleur de remplissage dans la barre d'outils **Dessin**. Pour ajouter cette couleur dans le panneau **Nuanciers**, cliquez sur la partie grise située sous les couleurs par défaut. La couleur sélectionnée apparaît. Cette couleur sera disponible uniquement pour l'animation en cours.

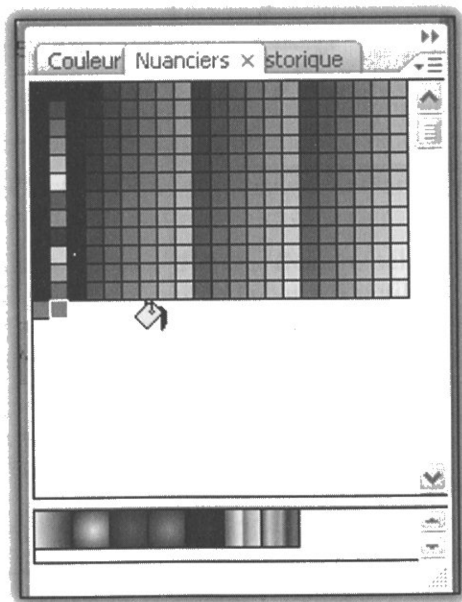


Figure 6.29 : *Couleur de remplissage à choisir dans le nuancier*

3 Pour supprimer une couleur dans le panneau **Nuanciers**, maintenez la touche [Ctrl] enfoncée tout en cliquant sur le nuancier. Une petite paire de ciseaux apparaît et votre couleur est supprimée.

Créer un dégradé

Afin de créer des dégradés, vous ferez appel au panneau **Couleur** destiné à ajouter et modifier des couleurs unies, dégradées ou texturées.

1 Ouvrez le panneau **Couleur**, accessible avec la commande **Fenêtre/Couleur**. Ce panneau permet de modifier et créer de nouvelles couleurs.

- La partie supérieure permet de modifier les couleurs de trait et de remplissage. Les couleurs affichées sont extraites d'un nuancier ; seule une couleur déjà créée dans le nuancier peut donc apparaître dans le mélangeur de couleurs.
- La barre de couleurs située en dessous permet de sélectionner plus précisément une teinte.
- Dans la partie inférieure du panneau, vous accédez ainsi à de nouvelles options telles que le code RVB (composante de rouge, de vert et de bleu) de la couleur.
- L'alpha permet de définir la transparence d'une couleur (0 = transparent et 100 = opacité maximale).

2 Afin de créer un dégradé, sélectionnez *Linéaire* (dégradé en ligne) ou *Radial* (dégradé en rond) dans la liste déroulante *Type*. Les petits pointeurs placés sous la barre de dégradé définissent la couleur de départ et la couleur d'arrivée du dégradé. Vous pouvez placer jusqu'à 8 pointeurs afin de créer des nuances supplémentaires.

3 Pour ajouter une couleur dans le dégradé, vous devez ajouter un pointeur supplémentaire. Placez votre curseur sous la barre de couleurs entre les deux pointeurs initiaux ; un petit + apparaît.

4 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le nouveau pointeur. Celui-ci est ajouté automatiquement. Choisissez la couleur affectée à ce nouveau pointeur en cliquant dessus.

5 Pour supprimer un pointeur, faites-le glisser vers le bas de la palette.

6 Afin d'enregistrer votre dégradé, sélectionnez la commande **Ajouter un nuancier** dans le menu des options du panneau **Couleur**, accessible en cliquant sur la flèche située dans l'angle supérieur droit du panneau.

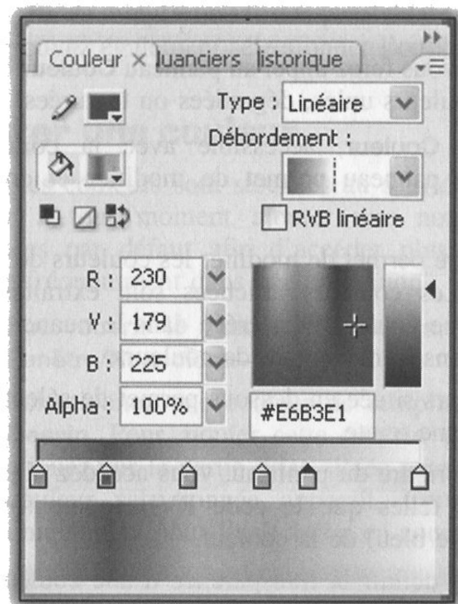


Figure 6.30 : *Création d'un dégradé dans le panneau Couleur*

7 Le nouveau dégradé s'affiche en couleur de remplissage dans la barre d'outils **Dessin**. Utilisez l'outil **Pot de peinture** (K) ou **Pinceau** (B) afin de colorier avec cette nouvelle nuance.

Modifier un dégradé

Vous pouvez facilement modifier un dégradé à l'aide de l'outil **Transformer le remplissage** (F) disponible dans la barre d'outils.

1 Pour modifier le dégradé appliqué dans un objet, sélectionnez votre objet sans son contour en cliquant à l'intérieur avec l'outil **Flèche de sélection** (V).

2 Activez l'outil **Transformer le remplissage** (F) de la barre d'outils.

3 Manipulez les poignées de rotation et de redimensionnement afin de modifier votre dégradé (voir Figure 6.31).

4 L'option *Verrou* de la barre d'outils permet d'affecter un dégradé commun à plusieurs formes ou sur l'une d'elle seulement s'il est enfoncé. Si votre dégradé ne correspond pas à vos attentes, vérifiez si cette option est activée ou non.

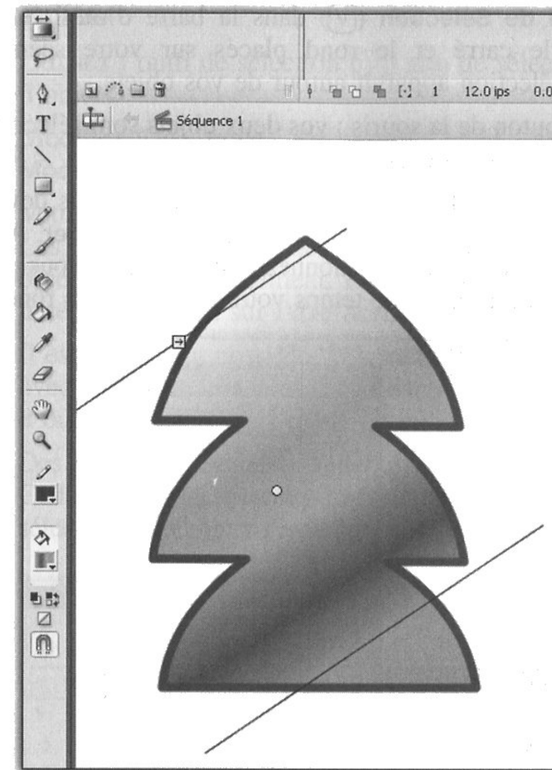


Figure 6.31 : *L'outil Transformer le remplissage*

Manipuler des objets

Afin de manipuler plus facilement les différentes formes réalisées avec les outils de dessin de Flash, de nombreuses options sont à votre disposition pour les grouper, les redimensionner ou les déformer.

Grouper des objets

Les différents éléments d'un objet peuvent être modifiés ou supprimés séparément. Vous pouvez aussi réunir les éléments constituant votre objet afin de les déplacer facilement en un seul bloc, les redimensionner ou les modifier.

1 Dessinez un **rectangle** et un rond à l'aide des outils **Rectangle** (R) et **Ovale** (O) disponibles dans la barre d'outils. Vos deux formes ne doivent pas se toucher.

2 Activez **l'outil de Sélection** ([V]) dans la barre d'outils **Dessin**. Sélectionnez le carré et le rond placés sur votre scène. Un rectangle de sélection apparaît autour de vos objets.

3 Relâchez le bouton de la souris ; vos deux objets sont sélectionnés et apparaissent en pointillés.

4 Afin de déplacer simultanément l'ovale et le carré, vous devez les grouper. Sélectionnez la commande **Modification/Grouper**. Activez **l'outil de Sélection** ([V]) et sélectionnez l'objet groupé. Vous pouvez maintenant déplacer en même temps votre carré et votre rond.

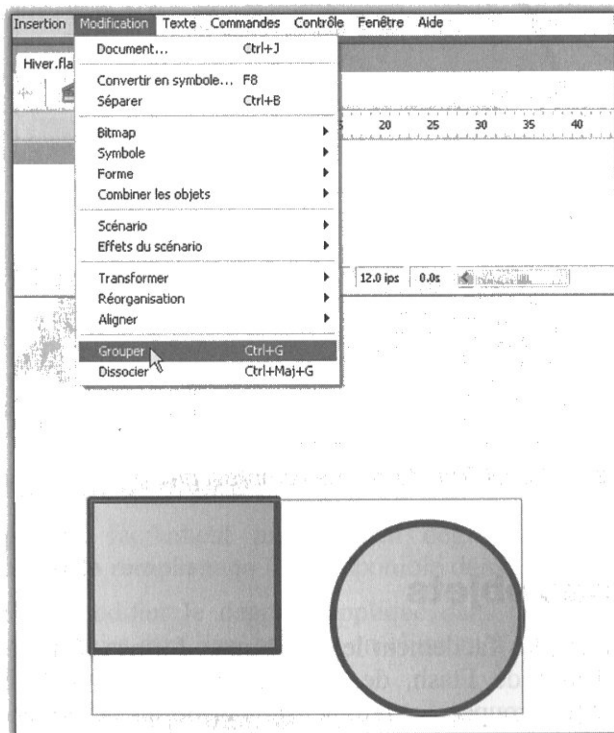


Figure 6.32 : *Déplacement d'objets groupés*

5 Si vous souhaitez réaliser la manipulation inverse, c'est-à-dire dégrouper ou dissocier vos objets, sélectionnez la commande **Modification/Dissocier**.

Redimensionner des objets

Maintenant que vos deux objets sont groupés, il va être plus simple de les modifier.

Procédez ainsi :

1 Utilisez l'outil de sélection ([V]) afin de sélectionner votre groupe d'objets.

2 Modifiez la taille de votre objet avec la commande **Modification/Transformer/Redimensionner**.

3 Votre dessin est entouré de poignées de sélection rectangulaires. Les poignées situées aux quatre angles redimensionnent votre objet proportionnellement. Les autres poignées permettent d'agir indépendamment sur l'axe horizontal ou vertical de l'objet.

4 Il est également possible de faire pivoter ou d'incliner votre objet avec l'icône de rotation située dans la section *Options* de la barre d'outils à gauche de l'icône de redimensionnement.

5 Des poignées circulaires apparaissent autour de l'objet sélectionné. Celles qui sont placées aux angles servent à faire pivoter la sélection. Les autres permettent d'étirer ou d'incliner votre objet.

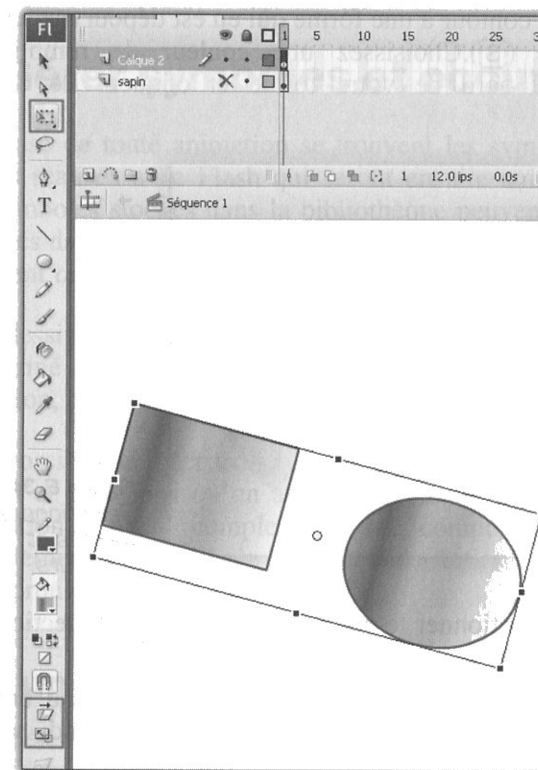


Figure 6.33 : *Redimensionner des objets*

Modifier les contours

L'outil de Sélection (V) ne permet pas seulement de sélectionner des objets, il offre aussi la possibilité de modifier ses contours :

1 Dessinez un ovale à l'aide de l'outil **Ovale** (O). Vos formes ne doivent pas se toucher.

2 Activez l'outil de sélection (V) et placez-le dans votre rectangle. Sélectionnez par un clic la surface colorée du rectangle et déplacez-la légèrement en maintenant le bouton de la souris enfoncé.



Surface et contour

Lors de la sélection d'une forme dans Flash, seul l'intérieur de votre rectangle est déplacé, les contours restent fixes. En effet, lorsque vous créez un objet Flash, celui-ci distingue la surface et le contour.

3 Pour ajouter un contour à une forme qui en est dépourvue, utilisez l'outil **Encrier** (S).Choisissez une couleur de remplissage. Placez-vous au bord de votre forme et cliquez. Le contour apparaît.

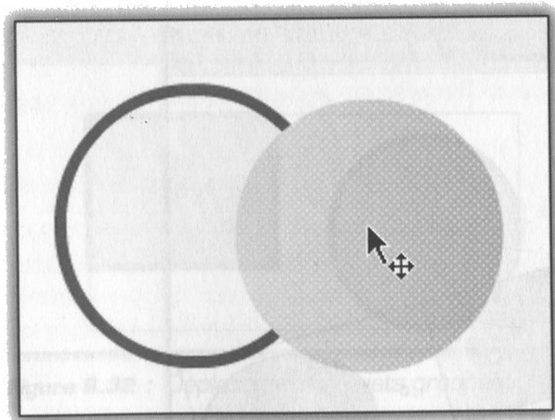


Figure 6.34 : *Sélectionner formes et contours*

4 Vous pouvez sélectionner le contour avec l'outil de sélection (V) et le supprimer en appuyant sur la touche Suppr.

5 Modifiez votre ovale en plaçant l'outil de sélection au bord de votre forme. Vous remarquez un arc de cercle arrondi sous la flèche.

6 Maintenez le bouton de votre souris enfoncé et déplacez votre souris vers le haut ou vers le bas afin de modifier la forme et lui donner un aspect arrondi. Vous pouvez faire de même avec votre contour.

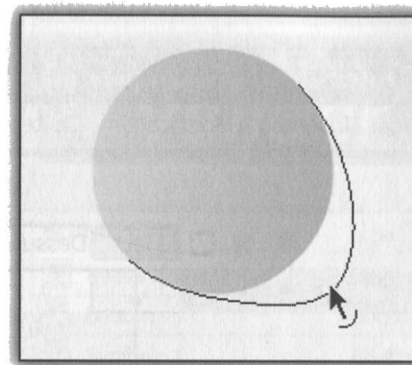


Figure 6.35 : *Modification d'une forme*

6.5. Gérer symboles et occurrences

À la base de toute animation se trouvent les symboles, des formes ou dessins réalisés avec Flash qui seront ensuite animés avec le logiciel. Ces symboles stockés dans la bibliothèque peuvent être très facilement réutilisés dans l'animation. Une fois placés sur la scène principale, ils se nomment *occurrences*.

Tout dessin destiné à être animé dans votre projet Flash doit être transformé en symbole afin de pouvoir être réutilisé dans votre animation, à l'exception des images bitmap.

Il est possible de créer trois types de symboles dans Flash : **Graphique**, **Bouton** et **Clip** ainsi qu'un autre symbole, dérivé du **Clip**, destiné aux applications plus complexes : le composant, qui correspond généralement à un symbole et à son code ActionScript, mais qui ne sera pas abordé dans ce chapitre.

Créer un symbole

1 Sélectionnez la commande **Insertion/Nouveau symbole** ou utilisez le raccourci clavier Ctrl+F8. La boîte de dialogue **Créer un symbole** apparaît.

2 Sélectionnez le comportement de votre choix (**Clip**, **Bouton** ou **Graphique**) et validez par un clic sur le bouton OK.

3 Vous entrez en mode d'édition de symbole, c'est-à-dire dans une fenêtre indépendante de la fenêtre principale. Vous pouvez le vérifier grâce aux onglets situés en haut à gauche de votre fenêtre.

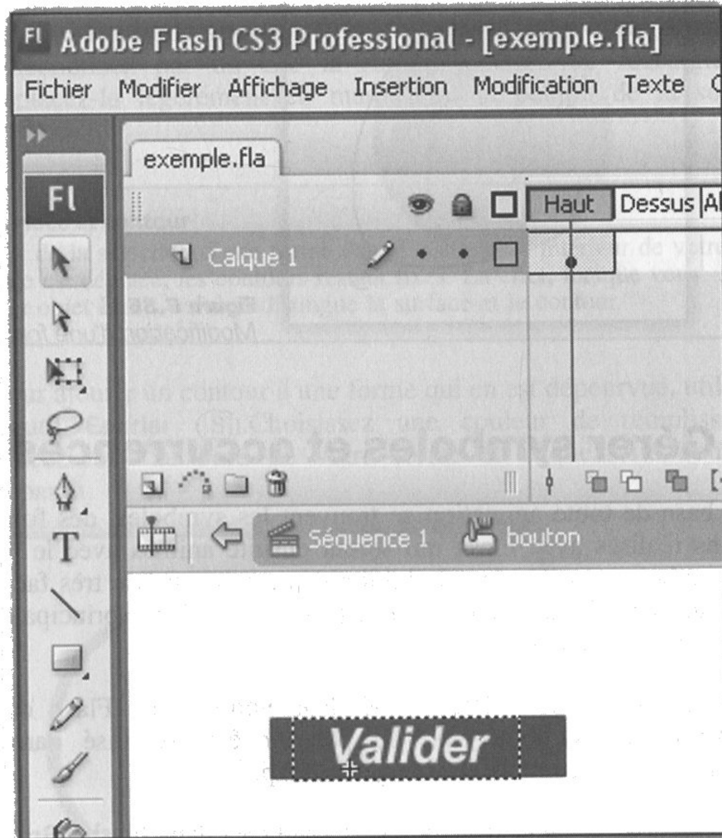


Figure 6.36 : *Création d'un symbole Bouton*

4 Dessinez à l'aide des outils de dessin de Flash. Le symbole est automatiquement stocké dans la bibliothèque.

5 Revenez sur la scène principale. Affichez le panneau **Bibliothèque** avec la commande **Fenêtre/Bibliothèque** et insérez-y le symbole nouvellement créé par un glisser déplacer avec la souris.

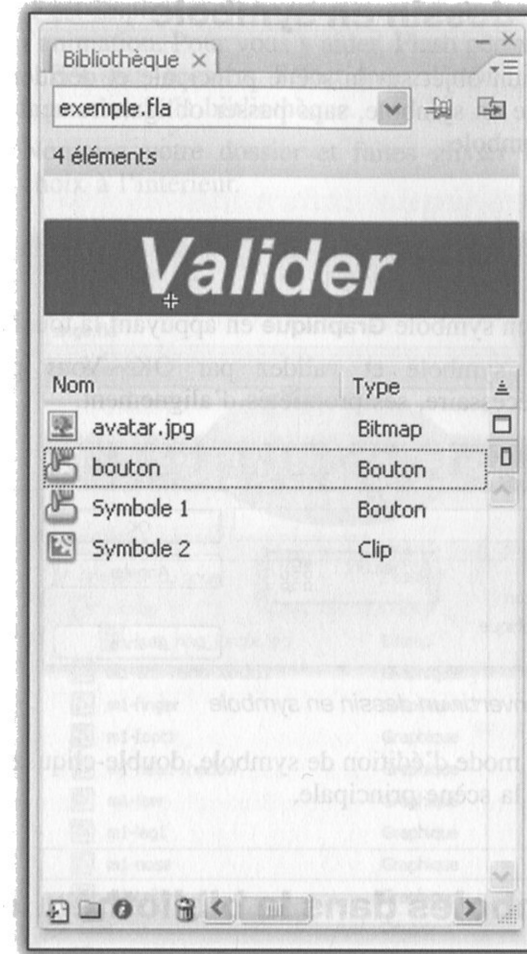


Figure 6.37 : *Insertion d'un symbole depuis la Bibliothèque*



Les différents types de symboles

Flash propose la création de trois types de symboles. Le Graphique est un objet non animé qui peut être utilisé au sein d'interpolations ou indépendamment en tant que décor, par exemple. Le Bouton peut recevoir des actions et changer d'aspect lors d'un survol ou d'un clic sur celui-ci. Il peut également contenir d'autres symboles tels que boutons graphiques ou clips. Enfin, le Clip est le symbole le plus important. Il peut comporter des animations indépendantes de la scène principale et possède sa propre échelle de temps.

Transformer un dessin en symbole

Vous pouvez dessiner un objet sur la scène principale et décider de le transformer par la suite en symbole, sans passer obligatoirement par la fenêtre d'édition de symbole.

Pour cela :

1 Dessinez un objet à l'aide des outils de dessin, sur la scène principale. Sélectionnez-le avec l'outil de sélection (V).

2 Transformez-le en symbole **Graphique** en appuyant la touche F8.

3 Nommez votre symbole et validez par OK. Vous pouvez déterminer, si nécessaire, ses propriétés d'alignement.

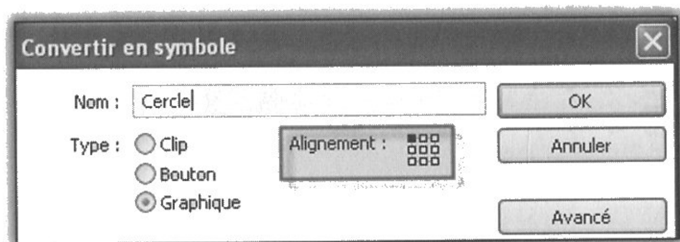


Figure 6.38 : *Convertir un dessin en symbole*

4 Afin d'entrer en mode d'édition de symbole, double-cliquez sur le symbole depuis la scène principale.

Stocker les symboles dans la bibliothèque

La bibliothèque contient tous les médias qui composeront votre animation : images, sons, vidéos, bitmaps, etc. Tous les objets dessinés dans Flash doivent être transformés en symboles afin de pouvoir être réutilisés dans vos animations.

La bibliothèque contient trois principaux types de symboles : **Graphique**, **Bouton** et **Clip**. Chaque symbole stocké dans la bibliothèque est associé à une icône correspondant à son comportement :

1 Pour ouvrir la bibliothèque, utilisez le raccourci clavier Ctrl+L. Si vous avez déjà importé des médias ou créé des symboles, ceux-ci apparaissent dans la bibliothèque. Dans le cas contraire, elle est vide.

2 Il est important d'organiser vos symboles selon leur usage dans l'animation. Pour vous y aider, Flash permet de créer des dossiers et des sous-dossiers. Sélectionnez l'icône *Nouveau dossier* en bas à gauche de la bibliothèque.

3 Nommez votre dossier et faites glisser les symboles de votre choix à l'intérieur.

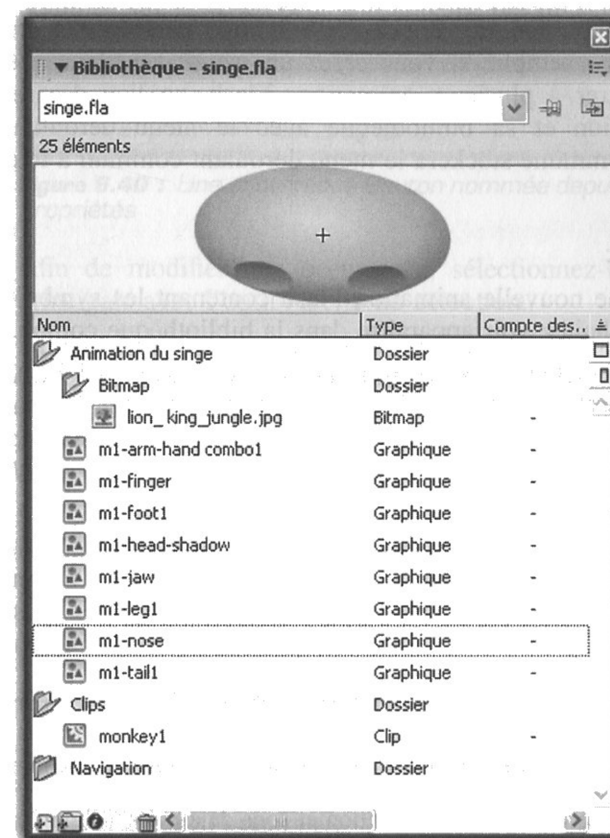


Figure 6.39 : *Organisation de la bibliothèque*



ASTUCE

Repérer la bibliothèque de l'animation en cours

Chaque animation possède sa propre bibliothèque. Aussi, si vous ouvrez plusieurs animations Flash, il est possible que la bibliothèque d'une autre



animation soit présente à l'écran. La bibliothèque courante est toujours blanche alors que les autres bibliothèques apparaissent grisées.

Créer une bibliothèque commune

Une bibliothèque commune stocke des symboles communs à plusieurs animations. Par exemple, si vous créez un menu déroulant que vous souhaitez intégrer à plusieurs animations Flash, au lieu d'enregistrer chaque animation et sa bibliothèque avec le menu déroulant, une bibliothèque commune stockera le menu déroulant commun à toutes les animations.

Procédez ainsi :

1 Créez une nouvelle animation Flash contenant les symboles que vous souhaitez voir apparaître dans la bibliothèque commune.

2 Placez ce fichier Flash (format auteur avec extension FLA) dans le dossier **Bibliothèque** qui se trouve dans le dossier d'installation du logiciel Flash, par défaut *C:\Documents and Settings\nom d'utilisateur\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\langue\Configuration\Libraries*.

3 Afin d'utiliser un symbole issu d'une bibliothèque commune, choisissez la commande **Fenêtre/Bibliothèques communes**, sélectionnez la bibliothèque que vous venez de créer puis faites glisser un symbole de la bibliothèque vers votre animation.



Des symboles prêts à l'emploi

Flash propose par défaut trois bibliothèques communes accessibles par le menu **Fenêtre/Bibliothèques communes**. Vous trouverez des animations, boutons, objets de formation et sons déjà prêts à l'emploi.

Différencier occurrences et symboles

Tant que vos objets sont stockés dans la bibliothèque, ils sont appelés `symboles`. Mais dès que vous placez un symbole *Clip* ou *Bouton* sur la scène, celui-ci devient une `occurrence`. Cette différence de vocabulaire est essentielle à comprendre pour contrôler par la suite une animation avec Action Script.

Procédez ainsi :

1 Sélectionnez une occurrence *Clip* ou *Bouton* sur la scène principale et ouvrez la fenêtre **Propriétés** avec la commande **Fenêtre/Propriétés**.

2 Le champ de texte placé sous le nom du symbole vous permet de nommer votre occurrence. Votre occurrence nouvellement nommée sur la scène peut être appelée par un script.

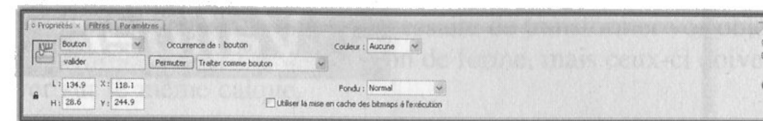


Figure 6.40 : *Une occurrence Bouton nommée depuis la fenêtre Propriétés*

3 Afin de modifier une occurrence, sélectionnez-la sur la scène principale avec l'outil **Flèche de sélection**.

4 Appliquez à l'occurrence des modifications de taille, de forme ou de couleur en vous aidant de la barre d'outils et des filtres disponibles dans la fenêtre **Propriétés**. L'occurrence sur la scène est modifiée mais le symbole correspondant dans la bibliothèque reste inchangé (voir Figure 6.41).

5 Si vous souhaitez modifier un symbole, sélectionnez-le dans la bibliothèque puis double-cliquez sur son nom afin de l'éditer.

6 Modifiez sa forme, sa taille ou sa couleur en utilisant les effets placés dans l'inspecteur de propriétés, accessibles depuis l'onglet **Filtres**.

7 Revenez sur la scène principale. Toutes les occurrences dépendant de ce symbole ont été automatiquement modifiées. .



Les propriétés de l'occurrence

L'occurrence est une copie du symbole sur la scène et peut être modifiée indépendamment du symbole auquel elle est rattachée. Chaque occurrence possède ses propres propriétés qui sont distinctes de celles du symbole. Vous pouvez par exemple modifier la teinte, la transparence et la luminosité d'une occurrence dans l'inspecteur de propriétés après l'avoir sélectionnée. Vous pouvez également incliner, faire pivoter ou redimensionner une occurrence sans toucher au symbole.

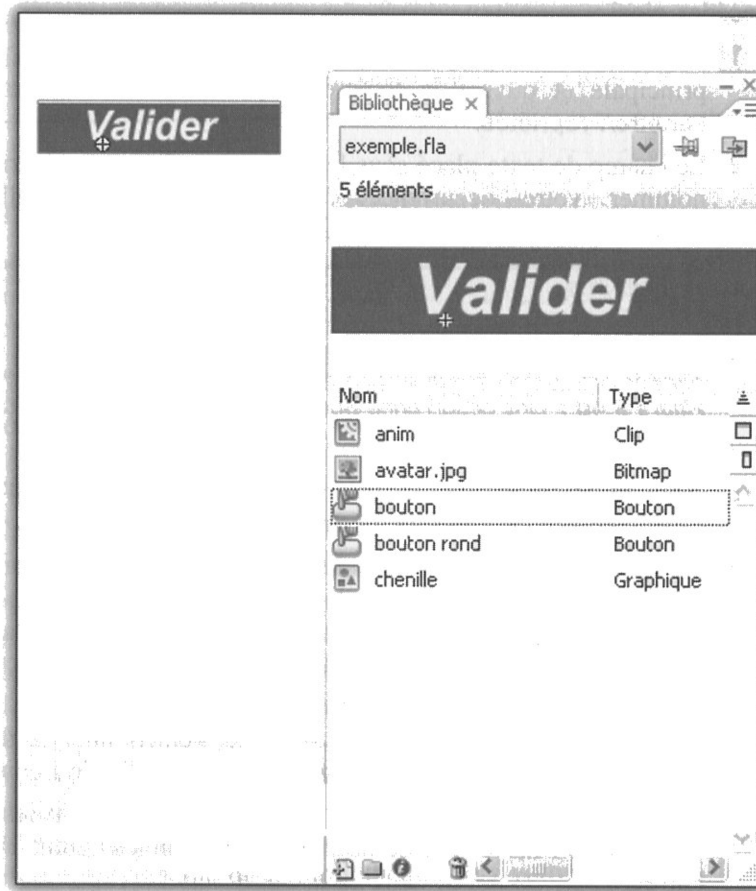


Figure 6.41 : *Une occurrence et son symbole dans la bibliothèque*

6.6. Animer avec Flash

Afin de créer des animations simples au sein de Flash, vous devrez faire appel à la technique de l'interpolation qui consiste à laisser Flash calculer les images intermédiaires entre deux images-clés consécutives. Par exemple, si vous dessinez un triangle sur une image et un losange sur une seconde image, Flash calculera automatiquement toutes les images nécessaires au passage du triangle au losange.

Cette technique s'avère bien plus appropriée au Web que la technique de l'animation image par image. Au lieu d'enregistrer chaque image avec

toutes ses informations, Flash prend en compte uniquement les valeurs modifiées entre l'image de début et l'image de fin de l'animation.

Réaliser un morphing avec l'interpolation de forme

L'interpolation de forme permet de transformer un objet en un autre afin de créer des morphings. Il n'est pas nécessaire de transformer vos objets en symboles pour créer une interpolation de forme, mais ceux-ci doivent se trouver sur le même calque.

Procédez ainsi :

1 Dessinez un rectangle avec l'outil **Rectangle** ([R]) de la barre d'outils **Dessin** sur la scène dans un calque vide. Flash crée automatiquement une première image-clé sur l'image *1*.

2 Sélectionnez l'image *10* du même calque et appuyez sur la touche [F6] afin de créer une nouvelle image-clé. Supprimez le rectangle et dessinez un rond à la place avec l'outil **Ovale** ([O]) de la barre d'outils **Dessin**.



Dessiner un rond parfait

Pour dessiner un rond parfait dans Flash, activez l'outil **Ovale** ([O]) et dessinez sur la scène tout en maintenant la touche [Maj] enfoncée.

3 Dans le scénario, cliquez du bouton droit sur la zone grisée située entre les deux images-clés.

4 Sélectionnez l'option *Forme* dans la liste déroulante *Interpolation* de la fenêtre **Propriétés**. Les images de votre animation deviennent vertes et chaque image-clé est reliée par une flèche noire.

5 Si vous cliquez dans le scénario sur la zone grisée située entre les deux images-clés, vous pouvez visualiser l'image modifiée afin de réaliser l'interpolation (voir Figure 6.42).

6 Testez l'animation en appuyant sur [Ctrl]+[↵]. Le rectangle se transforme en rond. Flash a automatiquement calculé toutes les images intermédiaires permettant la transformation du rectangle en rond.

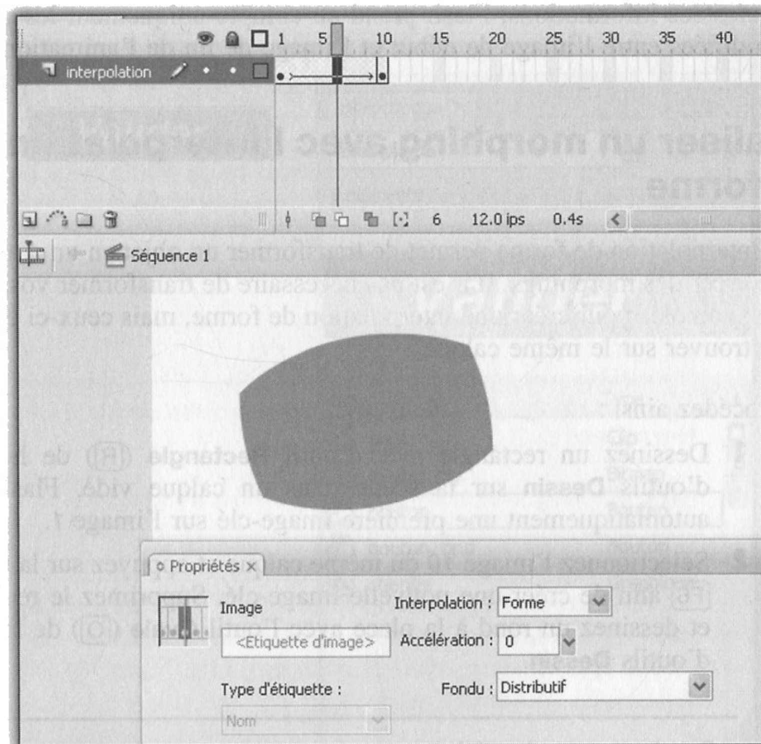


Figure 6.42 : *Création d'une interpolation de forme*


REMARQUE

Les repères de forme

Les repères vont déterminer les points que vous souhaitez garder fixes lors du morphing, et le placement de plusieurs points permet de contraindre précisément le déroulement du morphing. Ils sont accessibles avec la commande **Modification/Forme/Ajouter un repère de forme.**

Déplacer des objets avec l'interpolation de mouvement

L'interpolation de mouvement offre de nombreuses possibilités d'animation : modification de la direction, de la taille, de la couleur, de la transparence d'un objet. Avant de créer une interpolation de mouvement, tous les objets utilisés doivent avoir été préalablement convertis en symboles et se trouver sur un même calque.

Procédez ainsi :

1 Créez un symbole **Graphique** avec la commande **Insertion/Nouveau symbole** et placez une occurrence sur la scène. Flash crée automatiquement une première image-clé sur l'image *1*.

2 Sélectionnez l'image *10* du même calque et appuyez sur F6 afin de créer une seconde image-clé. Déplacez votre occurrence sur la scène avec l'outil de sélection (V).

3 Cliquez du bouton droit entre les deux images-clés créées dans le scénario. Sélectionnez la commande **Créer interpolation de mouvement** dans le menu contextuel. Les images de votre animation sont maintenant mauves et une flèche noire relie chaque image-clé.

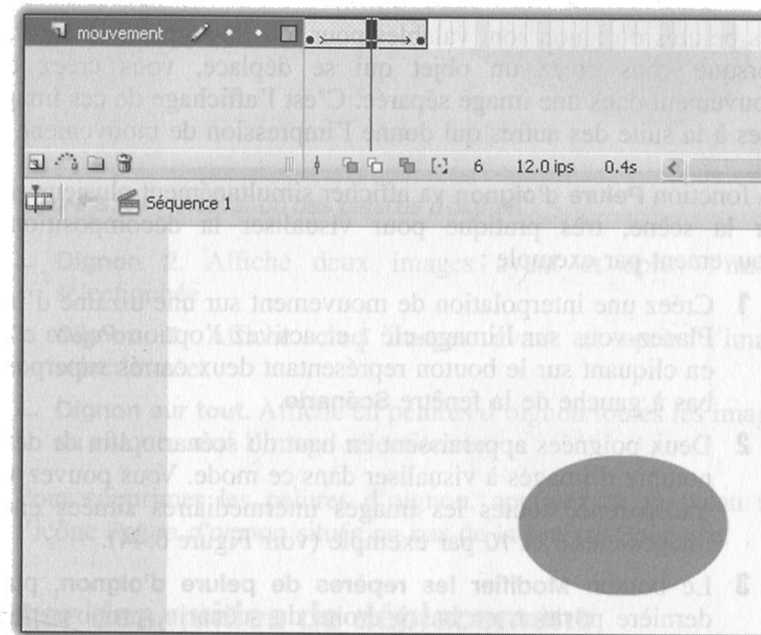


Figure 6.43 : *Création d'une interpolation de mouvement*

4 Testez l'animation en appuyant sur Ctrl+↵. L'image se déplace sur la scène. Les images intermédiaires ont été automatiquement calculées par Flash.



Convertir une interpolation en Action Script 3

Principale nouveauté apportée par la dernière version de Flash, la possibilité de convertir très facilement une interpolation en langage Action Script ou XML sans connaissance de la programmation.

Pour ce faire, cliquez du bouton droit au sein du scénario sur l'interpolation afin de sélectionner la commande **Copier le mouvement en Action Script 3** dans le menu contextuel. L'exportation du mouvement au format XML se déroule dans le menu **Commandes**. Le code obtenu peut ainsi être facilement appliqué à d'autres projets ou à d'autres éléments de votre animation en utilisant la commande d'importation

Utiliser les pelures d'oignon

Les pelures d'oignon sont valables pour tous les types d'interpolations. Lorsque vous créez un objet qui se déplace, vous créez chaque mouvement dans une image séparée. C'est l'affichage de ces images les unes à la suite des autres qui donne l'impression de mouvement.

La fonction **Pelure d'oignon** va afficher simultanément plusieurs images sur la scène, très pratique pour visualiser la décomposition d'un mouvement par exemple :

1 Créez une interpolation de mouvement sur une dizaine d'images. Placez-vous sur l'image-clé *1* et activez l'option *Pelure d'oignon* en cliquant sur le bouton représentant deux carrés superposés, en bas à gauche de la fenêtre **Scénario**.

2 Deux poignées apparaissent en haut du scénario afin de définir le nombre d'images à visualiser dans ce mode. Vous pouvez voir en transparence toutes les images intermédiaires situées entre les images-clés *5* et *10* par exemple (voir Figure 6.44).

3 Le bouton **Modifier les repères de pelure d'oignon**, placé en dernière position en bas à droite du scénario, propose plusieurs options :

- **Toujours afficher les repères**. Les repères de pelures d'oignon sont affichés indépendamment de l'activation du mode Pelure d'oignon.
- **Ancrer la pelure d'oignon**. Les repères de pelures d'oignon ne peuvent se déplacer avec la tête de lecture.

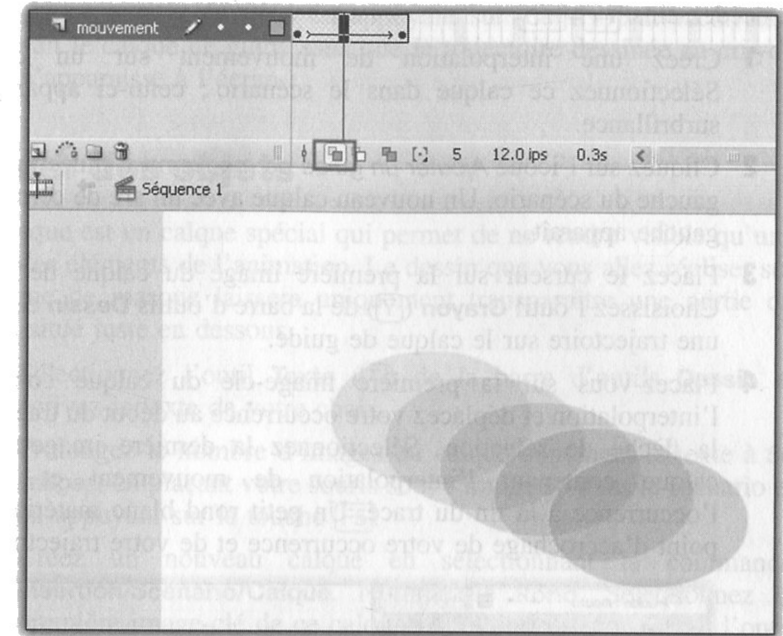


Figure 6.44 : *Activation des pelures d'oignon*

- **Oignon 2**. Affiche deux images avant et après l'image sélectionnée.
- **Oignon 5**. Affiche cinq images avant et après l'image sélectionnée.
- **Oignon sur tout**. Affiche en pelures d'oignon toutes les images du calque, sauf l'image sélectionnée.

4 Pour supprimer les pelures d'oignon, appuyez de nouveau sur l'icône *Pelure d'oignon* située en bas de la fenêtre **Scénario**.

Ajouter des guides de déplacement

Le guide de déplacement est un calque spécial qui permet de déterminer des trajectoires précises aux occurrences composant votre animation. Vous pouvez lier un calque ou plusieurs calques à un calque de guide afin que plusieurs objets suivent la même trajectoire.

Procédez ainsi :

1 Créez une interpolation de mouvement sur un calque. Sélectionnez ce calque dans le scénario ; celui-ci apparaît en surbrillance.

2 Cliquez sur l'icône *Ajouter un guide de mouvement* située en bas à gauche du scénario. Un nouveau calque avec un arc de cercle à sa gauche apparaît.

3 Placez le curseur sur la première image du calque de guide. Choisissez l'outil **Crayon** ([Y]) de la barre d'outils **Dessin** et tracez une trajectoire sur le calque de guide.

4 Placez-vous sur la première image-clé du calque contenant l'interpolation et déplacez votre occurrence au début du tracé avec la flèche de sélection. Sélectionnez la dernière image-clé du calque contenant l'interpolation de mouvement et placez l'occurrence à la fin du tracé. Un petit rond blanc matérialise le point d'accrochage de votre occurrence et de votre trajectoire.

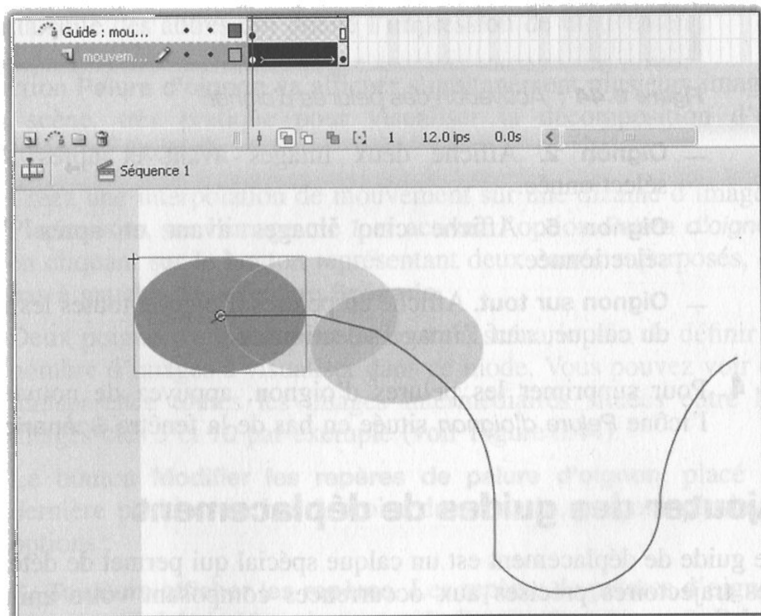


Figure 6.45 : *Création d'un calque de guide*

5 Lorsque vous saisissez votre objet pour le placer sur la trajectoire, celui-ci se retrouve aimanté vers un point du tracé.

6 Testez votre animation en appuyant sur [Ctrl]+[↵]. L'occurrence suit le calque de guide sans que la trajectoire dessinée au crayon n'apparaisse à l'écran.

Masquer des objets

Le masque est un calque spécial qui permet de ne rendre visible qu'une partie des éléments de l'animation. Le dessin que vous allez réaliser sur le calque de masque laissera uniquement transparaître une partie du calque situé juste en dessous.

1 Sélectionnez l'outil **Texte** ([T]) de la barre d'outils **Dessin** et écrivez le texte de votre choix.

2 Prolongez le nombre d'images du calque contenant le texte à *50 images*, en plaçant votre souris sous l'image *50* dans le scénario et en appuyant sur la touche [F5].

3 Créez un nouveau calque en sélectionnant la commande **Insertion/Scénario/Calque**. Nommez-le `Rond`. Sélectionnez la première image-clé de ce calque et dessinez un rond avec l'outil **Ovale** ([R]).

4 Sélectionnez cette forme avec la flèche de sélection et transformez-la en symbole *Graphique* en appuyant sur [F8].

5 Placez cette occurrence à gauche du texte sur la première image-clé du calque `rond`. Créez une nouvelle image-clé à l'image *50* du calque `rond` en appuyant sur la touche [F6].

6 Placez le rond à droite du texte. Sélectionnez la zone grise située entre les deux images-clés du calque `rond`.

7 Cliquez du bouton droit et créez une interpolation de mouvement sélectionnant la commande **Créer une interpolation de mouvement** dans le menu contextuel.

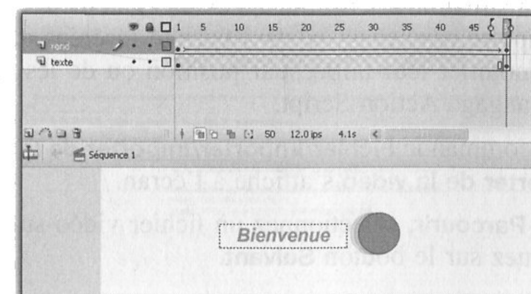


Figure 6.46 : *Création d'une interpolation de mouvement*

8 Transformez le calque `rond` en calque de masque. Sélectionnez le calque puis cliquez du bouton droit. Dans le menu contextuel, choisissez la commande **Masque**.

9 Le calque `rond` masque désormais en partie le calque `texte`. Remarquez le changement d'icône devant le nom des calques dans le scénario. Les deux calques sont automatiquement verrouillés.

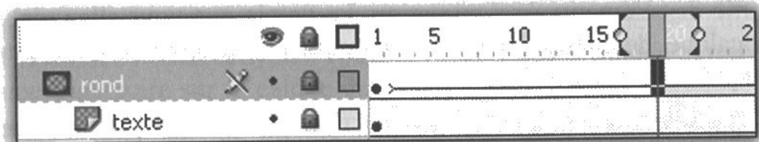


Figure 6.47 : *Ajout d'un masque animé*

10 Testez votre animation en appuyant sur Ctrl+↵. Le masque se déplace sur votre texte afin de le dévoiler au fur et à mesure.

6.7. Insérer des éléments multimédias

Flash est un logiciel d'animation qui permet d'importer et d'optimiser vidéo et son pour votre page web.

Insérer une vidéo dans une animation Flash

La plupart des fichiers vidéo standard, tels que les formats *MPEG*, *MOV* (QuickTime), *AVI*, *WMV*, *ASF* ou *DV* (vidéo numérique) sont supportés par Flash, à condition de posséder la dernière version de Quick Time ou de Direct X sur votre ordinateur.

Les vidéos sont lues en streaming mais elles peuvent également prendre les propriétés de n'importe quel objet si elles ont été insérées dans un clip, afin de pouvoir modifier leur taille, leur position ou de les rendre interactives grâce au langage Action Script.

1 Sélectionnez la commande **Fichier/Importer/Importer de la vidéo**. La fenêtre **Importer de la vidéo** s'affiche à l'écran.

2 Avec le bouton **Parcourir**, sélectionnez un fichier vidéo sur votre ordinateur. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

3 Dans la section *Déploiement*, cochez l'option *Incorporer la vidéo dans SWF et la diffuser dans le scénario*. Cliquez sur le bouton **Suivant**. Cette option est destinée à intégrer de petits clips. Pour des clips plus longs avec piste audio, privilégiez le téléchargement progressif à partir d'un serveur web.



Quick Time ou Flash

Vous pouvez visualiser une vidéo importée dans Flash directement dans le fichier de l'animation finale au format *SWF* ou choisir de publier une animation avec de la vidéo au format *QuickTime* (extension *MOV*).

Le player Flash étant maintenant intégré par défaut aux dernières versions des navigateurs Internet, il est conseillé de privilégier le format *SWF* au format *Quick Time*, ce dernier nécessitant le téléchargement du plug-in dédié.

4 Dans la section *Incorporation*, sélectionnez *Clip* dans la liste déroulante *Type de symbole* et *Intégrée* dans la liste déroulante *Piste Audio* afin de conserver la piste son. Conservez les autres options par défaut et cliquez sur le bouton **Suivant**.

5 Dans la section *Codage*, conservez *Flash 8 – Qualité moyenne*. La vidéo ne pourra être lue qu'avec le player Flash 8 et la qualité moyenne constitue un bon compromis poids/qualité pour une publication sur le Web.

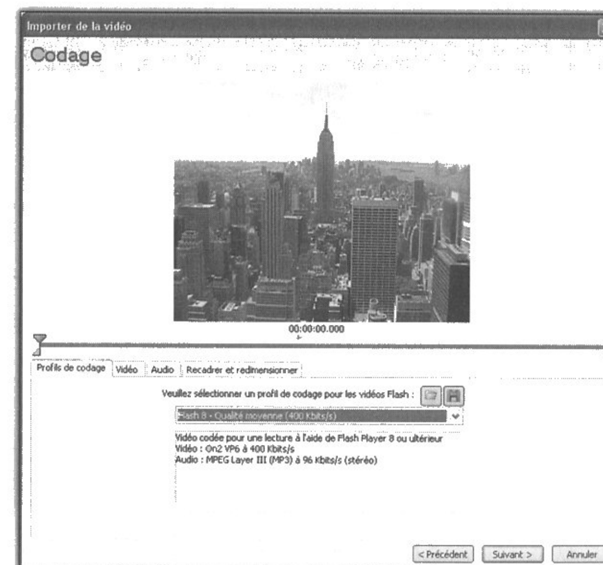


Figure 6.48 : *Assistant d'importation de vidéo*

6 Cliquez sur le bouton **Suivant**. Un récapitulatif des informations entrées dans l'Assistant d'importation vidéo s'affiche à l'écran. Validez par un clic sur le bouton **Terminé**.

7 La vidéo est intégrée dans la scène principale de Flash. Vous pouvez ajuster la taille de la scène ainsi que sa couleur avec la commande **Modification/Documents**. Pour ajouter un cadre à la vidéo, utilisez les outils de dessin.

8 Testez l'animation avec la combinaison de touches Ctrl+↵. La vidéo est lue en boucle dans l'animation Flash. Elle peut être contrôlée comme n'importe quel symbole *Clip* inséré dans une animation Flash



Afin de contrôler la vidéo plus précisément pour arrêter l'animation sur une image précise ou ajouter des effets spéciaux, vous devrez faire appel à l'Action Script, détaillé dans la section ***Introduction à l'Action Script*** *de ce chapitre.*

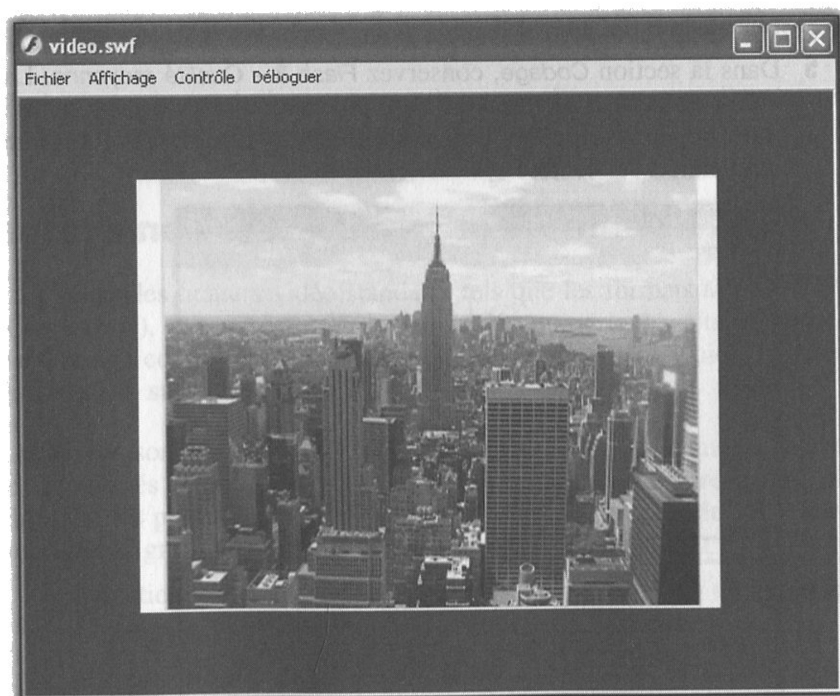


Figure 6.49 : *Aperçu de la vidéo dans le Player Flash*

Ajouter une musique de fond

Dans une animation Flash, le son peut être ou non synchronisé avec les images de l'animation. Il est possible de le lire en continu grâce au streaming, ou de placer dans votre animation des sons qui serviront de bruitages.

Il n'est pas possible d'enregistrer des sons dans Flash. En revanche, vous pouvez importer des fichiers son afin de les utiliser dans vos projets. Les principaux formats de son sont supportés par Flash :

- *MP3* (Windows ou Macintosh) ;
- *WAV* (Windows uniquement) ;
- *AIFF* (Compact Disc Audio - Macintosh uniquement).

Procédez ainsi :

1 Pour importer un son, sélectionnez la commande **Fichier/Importer/Importer dans la bibliothèque**. La boîte de dialogue **Importer** apparaît. Sélectionnez un fichier son sur votre disque puis validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.



Quel format privilégier

Le poids de vos fichiers son peut alourdir considérablement l'animation :

- Un son 16 bits offre une qualité de son supérieure à un son 8 bits, mais son poids passe généralement du simple au double.
- Un son stéréo occupe deux fois plus d'espace mémoire qu'un son mono.
- Le format *MP3* offre à qualité égale une compression supérieure à celle des formats *WAV* ou *AIFF* ; c'est le format le plus utilisé sur le Web.

2 Le fichier son est placé automatiquement dans la **Bibliothèque** (Ctrl+L). Depuis la bibliothèque, un son peut être lu dans la fenêtre d'aperçu à l'aide des boutons placés en haut à droite (voir Figure 6.50).

3 Le fichier son se comporte comme n'importe quel élément de la bibliothèque ; cela signifie que placer plusieurs occurrences d'un même fichier son n'alourdira pas l'animation. Afin de placer un

son qui sera lu tout au long de l'animation, créez un nouveau calque sur la scène avec la commande **Insertion/Scénario/Calque**.



Figure 6.50 : *Aperçu d'un son importé dans la bibliothèque*

4 Étendez la durée de l'animation à la durée souhaitée pour votre son. Par exemple, si vous souhaitez que la musique soit jouée pendant les 50 premières images, cliquez sur l'image *50* dans le scénario et appuyez sur la touche F5.

5 Sélectionnez le son emporté dans la bibliothèque et choisissez *Continu* dans la liste déroulante *Sync* de la fenêtre **Propriétés**.

6 Testez l'animation en appuyant sur la combinaison de touches Ctrl+↵. Le son est joué pendant la durée spécifiée dans le scénario.

6.8. Introduction à l'Action Script

ActionScript est le langage de programmation utilisé dans Flash. Il permet de donner des ordres simples aux animations comme jouer ou stopper sur une image précise mais aussi de faire dialoguer entre eux plusieurs éléments multimédias (vidéos, sons, etc.).

Action Script est à base d'actions, qui peuvent se dérouler pendant l'animation, lors du passage de la tête de lecture sur une image spécifique ou suite à une action de l'utilisateur, par un clic de souris ou une pression sur une touche du clavier. Afin d'avoir un premier aperçu des possibilités d'Action Script, plusieurs exemples concrets vont être détaillés dans cette section.

Les bases d'Action Script

Dans tout langage de programmation, il est indispensable de respecter certaines règles précises afin que tous vos scripts fonctionnement correctement. Avant de débuter avec Action Script, il est important de comprendre le mode de fonctionnement d'un script et de saisir les mots dans le bon ordre, afin d'écrire un "code propre" et compréhensible par tous.

Par exemple, si vous dites en français : "Peux-tu m'apporter la pomme qui est dans le saladier ?", vous serez parfaitement compris. Mais si vous utilisez la phrase suivante : "toi apporter pomme dans saladier", vous serez également compris. Le résultat sera le même, même si la seconde phrase contient uniquement les termes strictement indispensables.

Action Script 1.0, 2.0 ou 3.0 ?

La dernière version d'Action Script proposée dans Flash CS3, nommée Action Script 3.0, est particulièrement puissante et s'adresse désormais aux développeurs expérimentés souhaitant réaliser des applications complexes avec Flash. Quelle que soit la version utilisée, la création d'interactivité se déroule au sein de la fenêtre **Action** qui permet aussi

bien de programmer avec la version 1.0, 2.0 ou 3.0, même si les versions 2.0 et 3.0 sont à privilégier.

Les anciennes versions d'Action Script (1.0 et 2.0) sont plus accessibles aux non programmeurs et sont toujours supportées par Flash. Si vous souhaitez ajouter ponctuellement quelques interactions à vos animations, du type jouer ou arrêter une animation, créer des interactions de bouton simple, l'Action Script version 1.0 et 2.0 s'avéreront parfaitement suffisantes.

Dans le cas contraire, le passage à l'Action Script 3.0, basé sur les classes comme de nombreux autres langages de programmation, s'imposera à vous, mais cela nécessite de posséder des bases solides en développement.

Nous abordons dans ce chapitre la programmation en Action Script 2.0 et 3.0.

Principe de fonctionnement

Toutes les versions d'ActionScript utilisent une syntaxe pointée pour définir les propriétés d'un objet. Seuls les mots les plus significatifs sont présents.

Si vous souhaitez déclencher une action avec ActionScript afin d'appliquer une rotation de 90 degrés à l'occurrence `objet`, la syntaxe utilisée sera la suivante :

```
objet.rotation = 90;
```

La syntaxe pointée décompose donc chaque script en différentes parties séparées par des points. La propriété rotation est appliquée à l'occurrence `objet`, qui correspond à un exemplaire d'un symbole *Clip* ou *Bouton* stocké dans la bibliothèque et placé sur la scène.

Avant de commencer à programmer avec Action Script, il est nécessaire d'expliciter quelques termes de vocabulaire indispensables pour débuter.

Les propriétés

Les propriétés Action Script sont des attributs qui se rapportent à un objet. Ces attributs peuvent par exemple modifier la taille, la couleur, la transparence, la position sur la scène d'une occurrence de façon dynamique.

Procédez ainsi :

1 Voici un exemple de propriétés affectées à l'occurrence `ballon` :

```
ballon.alpha = 50;
ballon.x = 200;
ballon.visible = false;
```

Afin de visualiser le résultat de ces propriétés dans Flash, il est nécessaire de tester chaque ligne d'instruction séparément les unes des autres.

2 Le code peut être décomposé de la manière suivante :

- `Ballon` correspond au nom d'une occurrence sur la scène ; plusieurs propriétés ont été affectées à cette occurrence.
- `alpha` détermine le degré d'opacité ou de transparence de l'occurrence.
- `x` détermine la position horizontale de l'occurrence (sur l'axe des x).
- visible détermine si l'occurrence est visible ou non sur la scène : deux valeurs sont possibles, soit True (l'objet est visible), soit False (l'objet est invisible).

La présence des points-virgules en fin de ligne est nécessaire à une bonne interprétation du code par Flash.

Les fonctions

Les fonctions correspondent à un mot ou groupe de mots destinés à exécuter plusieurs instructions, c'est-à-dire donner plusieurs "ordres" à votre animation Flash. Vous pouvez créer vos propres fonctions ou utiliser des fonctions déjà existantes dans Flash :

1 Voici deux exemples de fonctions :

```
Function jouerleson();
stop();
```

2 La première fonction `Jouerleson()` est une fonction créée par l'utilisateur ; il s'agit d'une utilisation plus avancée de l'Action Script qui ne sera pas abordée dans cet ouvrage tandis que `stop()` est une fonction déjà existante dans Flash permettant de stopper une animation sur une image précise.

Les commentaires

Tous vos codes peuvent également être précédés d'un commentaire. C'est une habitude à prendre dès lors que vous ne travaillez pas seul sur un script. Cela vous sera toujours utile si vous souhaitez revenir plus tard sur un code sans être perdu.

Plusieurs possibilités sont à votre disposition :

- Si vous souhaitez placer une à deux lignes de commentaires, les slashs sont suffisants :

```
// L'occurrence est invisible
image.visible = false;
```

- Si vous souhaitez placer plusieurs lignes de commentaires, il est conseillé de débuter la ligne de commentaires par `*/` puis d'écrire vos commentaires et de terminer la dernière ligne par `*/` :

```
*/ L'occurrence image est invisible
A la fin de l'animation */
```

Utiliser la fenêtre Actions

Une suite de lignes écrite en Action Script se nomme un "script". Tout script Action Script s'insère dans l'animation avec la fenêtre **Actions** de Flash.

Procédez ainsi :

1 Afin d'ouvrir la fenêtre **Actions**, deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez utiliser le raccourci clavier F9 ou sélectionnez la commande **Fenêtre/Actions**.

2 Selon l'élément sélectionné, images ou symboles, votre palette s'intitule `Actions - Image` ou `Actions`. En effet, il est possible en Action Script 2.0 de placer du code à plusieurs endroits d'une animation (image, bouton, clip...).

3 La fenêtre **Actions** est divisée en trois parties. La colonne de gauche, appelée `liste de zone d'outils`, contient toutes les actions disponibles. Double-cliquer sur l'une de ces actions la fait apparaître dans la colonne de droite.

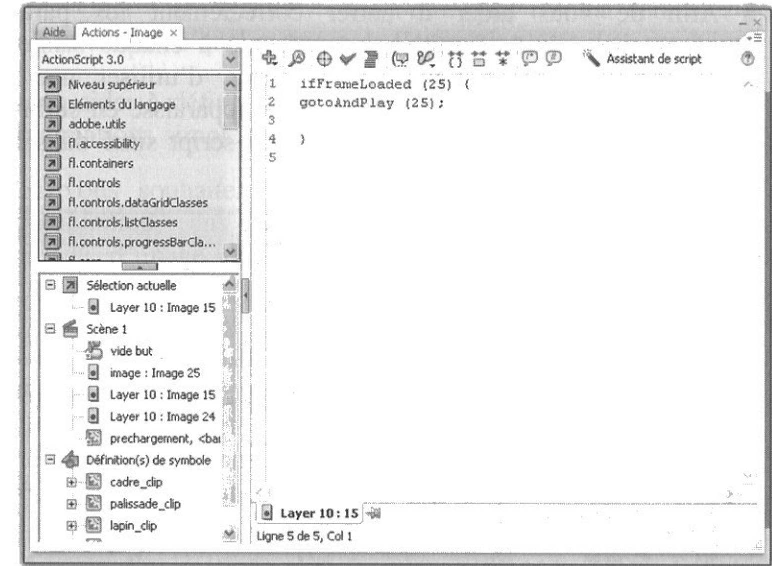


Figure 6.51 : *La fenêtre Actions d'image*

4 Vous pouvez également accéder à toutes les actions disponibles et à leurs raccourcis clavier correspondant grâce au bouton **+** situé en haut à gauche de la fenêtre **Actions**. Lorsqu'une action comprend plusieurs paramètres, la partie haute vous permet de les déterminer.

5 Lorsque vous serez familiarisé avec l'Action Script, vous pourrez insérer plus rapidement des actions en utilisant les raccourcis clavier car chaque action possède sa propre combinaison de touches. Pour écrire rapidement l'action `gotoAndPlay`, placez le curseur dans la zone blanche de saisie, appuyez sur la touche Échap, relâchez, puis appuyez sur les lettres G et P. L'action `gotoAndPlay` apparaît à l'écran avec les parenthèses nécessaires et le "`;`" en fin de ligne.


REMARQUE

Gagner du temps avec Action Script

Tous les raccourcis clavier sont accessibles en cliquant sur le bouton **+** de la fenêtre **Actions**. Il n'existe malheureusement aucun raccourci pour les propriétés d'occurrence que vous devrez sélectionner dans la liste au sein de la fenêtre d'actions ou entrer manuellement.

6 Afin de vous aider à entrer correctement les paramètres nécessaires, l'aide intuitive est présente à chaque saisie. Pour davantage d'informations sur la façon d'utiliser une action spécifique, sélectionnez-la afin qu'elle apparaisse en surbrillance puis cliquez sur l'icône d'Assistant de script situé dans l'angle supérieur droit de la fenêtre **Actions**.

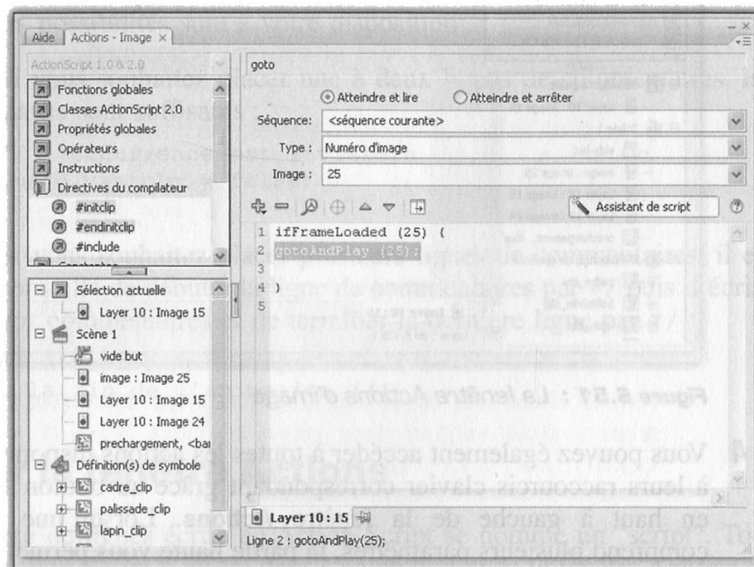


Figure 6.52 : *L'aide intuitive de la fenêtre Actions*

7 Lors de vos premiers pas avec Action Script, il est nécessaire de vérifier fréquemment que votre script ne contient pas d'erreur. Placez votre curseur dans la zone d'insertion d'actions puis utilisez le raccourci clavier Ctrl+T. La fenêtre **Sortie** indique vos erreurs potentielles et leur emplacement afin de les corriger plus rapidement.

Où placer votre script ?

Contrairement à des langages tels que le HTML ou Javascript qui se placent systématiquement dans une page web, le code Action Script 2.0 peut être placé à de multiples endroits dans Flash, selon l'interactivité et le résultat que vous souhaitez obtenir dans votre animation.

Lors de la réalisation d'une animation Flash dans laquelle vous souhaitez créer de l'interactivité, il est indispensable que vous répondiez aux

questions "Quoi " et "Quand", c'est-à-dire quel résultat souhaitez-vous obtenir ? Et surtout à quel moment de l'animation doit-il se produire ?

Pour vous aider à définir le meilleur emplacement pour votre code au sein d'animations simples, voici quelques indications :

- Si vous souhaitez qu'une action se déclenche au cours de l'animation, sans intervention de l'utilisateur, il s'agira d'une action d'image, placée dans l'échelle de temps de la scène principale ou dans l'échelle de temps du clip. Par exemple, pour lancer automatiquement une musique à un moment précis de l'animation, vous ferez appel à une action d'image.
- Si vous souhaitez créer de l'interactivité avec vos utilisateurs en leur proposant de déclencher une action, par un clic de souris ou le survol d'une zone de l'animation par exemple, celles-ci devront être placées sur une occurrence *Clip* ou *Bouton* placée au sein de l'animation.
- Au sein d'animations plus complexes, du code Action Script sera placé aussi bien sur des images que sur des occurrences *Clip*, *Bouton* ou *Graphique* afin de multiplier les possibilités d'interactivité.

Placer du code Action Script sur une image

Dans Flash, il est possible de placer autant d'actions que vous le souhaitez sur les images de la scène principale, mais aussi au sein de l'échelle de temps d'un Clip, car ce type de symbole possède son propre scénario. Les actions insérées dans Flash sont lancées au fur et à mesure de leur ordre d'apparition dans l'échelle de temps.

1 Par exemple, pour éviter qu'une animation ne tourne indéfiniment en boucle, il est généralement indispensable de la stopper à la dernière image. Pour ce faire, créez une image-clé sur la dernière image de votre animation en appuyant sur la touche F6.



Actions d'image et image-clé

Afin de placer une action sur une image, vous devez nécessairement sélectionner une image-clé. Dans le cas contraire, un message d'erreur s'affichera.

2 Appuyez sur la touche F9 ; la fenêtre **Actions - Image** apparaît. Prenez l'habitude de toujours vérifier l'intitulé de votre fenêtre d'actions lors de l'insertion de scripts afin d'éviter les erreurs de placement.

3 Saisissez le code Action Script permettant de stopper l'animation. Il s'agit de l'action

```
Stop() ;
```

Vous pouvez insérer cette action de deux façons :

- Double-cliquez sur l'action `Stop` située dans la catégorie **Fonctions globales/Contrôle du scénario**. Celle-ci s'affiche automatiquement dans la zone d'actions.
- Entrez manuellement l'action à l'aide de son raccourci clavier. Appuyez sur la touche Échap, relâchez la touche puis appuyez successivement sur les touches S et T.



ATTENTION

N'oubliez pas les points-virgules

Si vous entrez manuellement une action au sein d'Action Script, n'oubliez pas les points-virgules nécessaires au bon fonctionnement de votre script.

4 Lorsque votre action est insérée, un petit a se place juste au-dessus de l'image-clé dans l'échelle de temps.

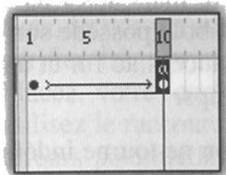


Figure 6.53 :
Insertion d'une action d'image

5 Un script d'images ne contient jamais de gestionnaires d'événements (un clic de souris est un gestionnaire d'événement par exemple) mais une (des) instruction(s) ou une (des) fonction(s). Votre script se déclenchera obligatoirement lors du passage de la tête de lecture sur l'image contenant l'action.



REMARQUE

Les principales actions d'image

Parmi les actions les plus courantes sur une image, notez celles liées au contrôle du scénario, situées dans la catégorie **Contrôle du scénario**



REMARQUE

au sein de la fenêtre **Actions – Image**. Afin de vous familiariser avec chaque action, n'hésitez pas à les placer au sein de vos animations puis à les tester dans le Flash Player.

Placer du code Action Script sur un bouton

En Action Script 2.0, les gestionnaires d'événements, utilisés notamment pour déclencher une action suite à un clic de souris, se placent sur un symbole *Bouton*.

1 Sélectionnez une occurrence *Bouton* sur la scène à l'aide de l'outil de sélection (V).

2 Ouvrez la fenêtre **Actions** en appuyant sur la touche F9.

3 Saisissez votre code. Le code doit commencer par un gestionnaire d'événements du type :

```
On (event) {
instructions;
```

4 Ainsi, pour stopper l'animation et vous rendre à l'image *10* d'un clip nommé `quizz` lors d'un clic sur un bouton, vous insérerez le code suivant :

```
on (press) {
    quizz.gotoAndStop(10);
}
```

Le principe est similaire, quel que soit le gestionnaire d'événement inséré sur le bouton.

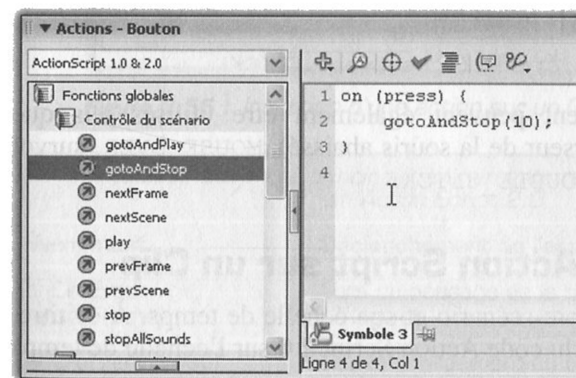


Figure 6.54 :
Insertion d'une action sur un bouton



Lancer une action en appuyant sur une touche de clavier

Les gestionnaires d'événement ne permettent pas uniquement de contrôler la souris. Ils offrent également la possibilité de déclencher une action précise en appuyant sur une touche du clavier.

Tableau 6.1 : *Les principaux gestionnaires d'événement en Action Script 2.0*	
Événement	**Déclenchement de l'action**
on (Press)	Lors d'un clic de souris sur le bouton
on (Release)	Lors du relâchement de la souris sur le bouton
on (Release Outside)	Lors du relâchement de la souris en dehors du bouton
on (RollOver)	Lors du survol de la souris sur le bouton
on (RollOut)	Après relâchement de la souris en dehors de la zone du bouton
on (DragOver)	Après un clic sur le bouton tout en le faisant glisser
on (DragOut)	Relâchement du clic en dehors du bouton après l'avoir fait glisser
on (KeyPress)	Lors de la pression d'une touche sur le clavier
on ((keyPress "<Backspace>")	Lors d'une pression sur la Barre d'espace

5 Le code suivant est une variante en Action Script 3.0 qui rend cliquable l'occurrence quizz, qu'il s'agisse d'un bouton ou d'un clip :

```
quizz.addEventListener(MouseEvent.CLICK)
```

D'autres événement peuvent également être utilisés tels que `MOUSE_DOWN` (curseur de la souris abaissé), `MOUSE_OVER` (survol de la souris) ou `DOUBLE_CLICK`.

Placer du code Action Script sur un Clip

Le clip possède son propre scénario et son échelle de temps. À ce titre, il est possible de placer du code Action Script 2.0 sur l'échelle de temps d'un clip grâce aux actions d'image, mais l'occurrence *Clip* peut également contenir son propre code.

1 Sélectionnez une occurrence *Clip* sur la scène à l'aide de l'outil de sélection (V).

2 Ouvrez la fenêtre **Actions** avec la commande **Fenêtre/Actions**. La fenêtre **Actions - Clip** apparaît.

3 Saisissez votre code sur le modèle suivant :

```
On ClipEvent (event) {
instruction;
}
```

4 Afin de jouer l'animation à partir de l'image *10* de la scène principale lors du survol de la souris sur un clip situé dans la scène principale, vous utiliserez le code suivant :

```
onClipEvent (mouseMove) {
    gotoAndStop(10);
}
```

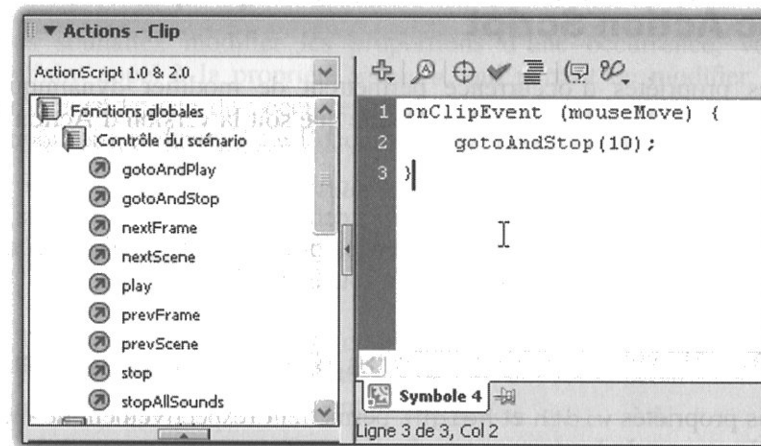


Figure 6.55 : *Insertion d'une action sur un Clip*

Tableau 6.2 : *Les principaux événements rattachés aux clips en Action Script 2.0*	
Événement	**Déclenchement de l'action**
onClipEvent (enterFrame)	Lors du passage de la tête de lecture sur l'image-clé dans laquelle le clip a été inséré
onClipEvent (Load)	Dès le chargement du clip

Tableau 6.2 : Les principaux événements rattachés aux clips en Action Script 2.0

Événement	Déclenchement de l'action
onClipEvent (Unload)	Après passage de la tête de lecture sur l'image-clé dans laquelle le clip a été inséré
onClipEvent (MouseMove)	À chaque mouvement de souris
onClipEvent (MouseDown)	Après clic de souris sur le Clip
onClipEvent (MouseUp)	Après relâchement de la souris sur le Clip
onClipEvent (KeyDown)	Après pression d'une touche au clavier
onClipEvent (KeyUp)	Après avoir relâché une touche du clavier

Contrôler les propriétés d'occurrence avec Action Script

Les propriétés d'occurrence permettent de modifier dynamiquement l'apparence d'une occurrence. Quelle que soit la version d'Action Script utilisée, la syntaxe est la suivante :

```
nomoccurrence.propriété = valeur.
```

Pour davantage d'informations sur les propriétés disponibles, consultez l'aide de Flash en appuyant sur la touche F1.

Modifier les dimensions d'une occurrence

Les propriétés `width` et `height` permettent respectivement de modifier la largeur et la hauteur en pixels d'une occurrence :

1. Dessinez la forme de votre choix avec les outils de dessin ou importez une image avec la commande **Fichier/Importer**. Sélectionnez votre objet et transformez-le en symbole *Clip* (F8).
2. Nommez son occurrence `objet` dans l'inspecteur de propriétés. Il est indispensable de nommer une occurrence pour la contrôler avec Action Script.
3. Placez le curseur sur la première image du scénario et ouvrez la fenêtre **Actions** avec la touche F9. La fenêtre **Actions – Image** apparaît. Entrez le code suivant :


```
objet.width = 100;
objet.height = 200;
```

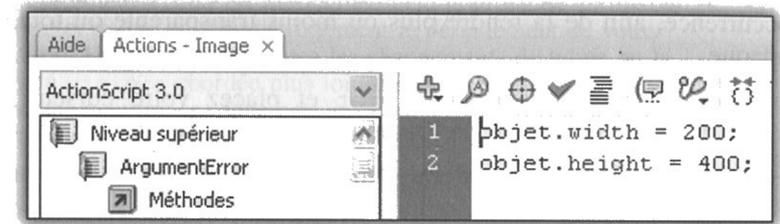


Figure 6.56 : Modification des propriétés de taille d'une occurrence

4. Testez l'animation avec la combinaison de touches Ctrl+↵. Au lancement de l'animation, les propriétés de largeur et de hauteur définies avec Action Script seront automatiquement attribuées à l'occurrence `objet`.

Modifier les proportions d'une occurrence

Si vous souhaitez modifier les proportions d'une occurrence, vous devrez faire appel à la propriété `xscale`, qui permet de modifier les proportions en largeur de l'occurrence et `yscale`, utilisée pour modifier les proportions en hauteur de l'occurrence.

1. Sélectionnez l'occurrence *objet* située sur la scène principale et supprimez le code précédent. Ouvrez la fenêtre **Actions - Image** (F9). Placez ce code sur la première image de l'animation.

```
objet.xscale = 200;
```

2. Testez l'animation avec la combinaison de touches Ctrl+↵. La propriété `xscale` augmente la largeur de votre occurrence en adaptant proportionnellement sa hauteur.

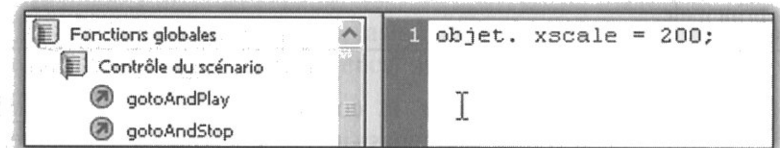


Figure 6.57 : Modification des proportions d'une occurrence

Modifier la transparence d'une occurrence

La propriété `alpha` permet de modifier dynamiquement l'opacité d'une occurrence, afin de la rendre plus ou moins transparente ou totalement opaque.

1. Choisissez l'occurrence `objet` et placez votre curseur sur la première image-clé de l'animation.
2. Ouvrez la fenêtre **Actions - Image** (F9). Insérez le code suivant :

```
objet.alpha = 20;
```

3. La propriété alpha peut prendre une valeur de 0 à 100 :
   – Si la valeur est égale à 0, l'occurrence sera totalement invisible sur la scène.
   – Si la valeur est égale à 100, l'occurrence sera totalement visible sur la scène.

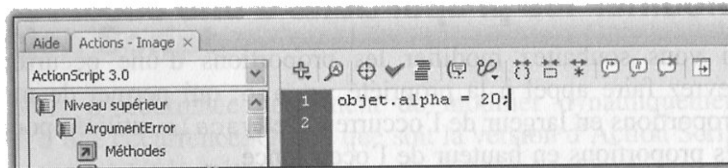


***Figure 6.58 :** Modification des propriétés de transparence*



Définir la valeur alpha depuis l'inspecteur de propriétés

La propriété `alpha` peut également être modifiée au sein de l'inspecteur de propriétés. Après vous être assuré que votre objet a été transformé en symbole, activez la fenêtre **Propriétés** puis sélectionnez l'option *Alpha* dans la liste déroulante *Couleur*. Choisissez une valeur de 0 à 100. Les modifications sont immédiatement répercutées dans la scène principale.

4. Testez l'animation avec la combinaison de touches Ctrl+↵. Votre occurrence est quasi-invisible. Afin d'augmenter son opacité, vous devrez également augmenter la valeur `_alpha` définie sur la première image-clé de l'animation.



La chasse aux kilooctets

La propriété `alpha` est particulièrement gourmande en ressources mémoire et risque de ralentir fortement le déroulement de votre animation. Utilisez de préférence les changements de teinte ou la propriété `visible` abordée plus loin dans ce chapitre si vous souhaitez rendre une occurrence totalement invisible plutôt que de définir sa propriété alpha à zéro.

Modifier la position d'une occurrence

Deux propriétés permettent de déterminer dynamiquement la position d'une occurrence sur la scène. La propriété `x` détermine la position horizontale de l'occurrence et la propriété `_y` détermine la position verticale de l'occurrence.

1. Sélectionnez l 'occurrence objet et ouvrez la fenêtre **Actions - Image** (F9).
2. Sur la première image-clé du scénario, insérez le code suivant :

```
objet.x = 200;
objet.y = 350;
```

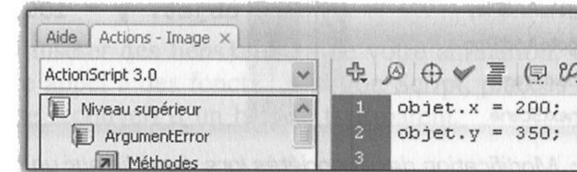


***Figure 6.59 :** Positionnement dynamique d'une occurrence*

Ce code va placer l'occurrence `objet` à *200* pixels pour la position horizontale et *350* pixels pour la position verticale. Par défaut, l'angle gauche de la scène est noté (*0,0*).

3. Testez l'animation dans le Flash Player avec la combinaison de touches Ctrl+↵. L'occurrence se place automatiquement aux coordonnées indiquées.

Modifier la position d'une occurrence avec un bouton

Afin de modifier les propriétés d'une occurrence lors d'un clic sur un bouton, il suffit de placer les changements de propriétés dans un gestionnaire d'événement.

1 Conservez l'occurrence `objet` sur la scène principale. Dessinez une nouvelle forme sur la scène. Sélectionnez-la avec l'outil de sélection (V). Appuyez sur la touche F8 et choisissez le comportement *Bouton*. Validez par un clic sur le bouton OK.

2 Assurez-vous que le bouton est toujours sélectionné et ouvrez la fenêtre **Actions – Bouton** avec la touche F9. Placez le code suivant (Action Script 2.0) :

```
on (press) {
objet.x = 200;
objet.y = 100;
}
```

Lors d'un clic sur le bouton, la position en x et en y de l'occurrence `objet` sera modifiée sur la scène Votre occurrence sera positionnée à 200 pixels en haut à gauche de la scène et à 100 pixels de haut.

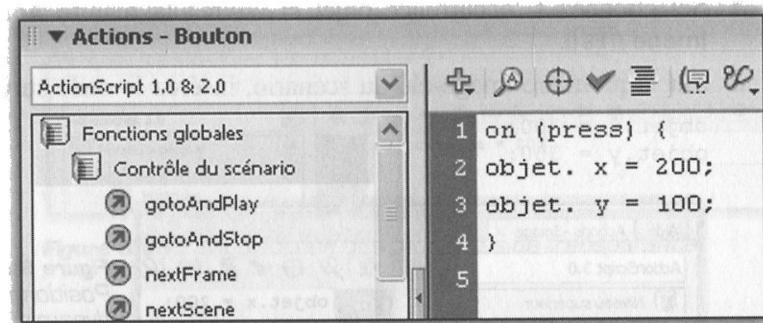


Figure 6.60 : *Modification des propriétés lors d'un clic sur un bouton*

Masquer dynamiquement une occurrence

La propriété `visible` permet de rendre une occurrence visible ou invisible sur la scène. Elle prend deux valeurs possibles, true ou false (1 ou 0).

1 Sélectionnez l'occurrence `objet` sur la scène avec l'outil de sélection (V). Placez le code suivant sur la première image-clé du scénario :

```
objet.visible = false;
```


Ce code rend l'occurrence `objet` invisible sur la scène. Vous pouvez également utiliser le code suivant afin d'obtenir le même résultat :

```
objet.visible = 0;
```

2 Inversement, si vous souhaitez rendre visible une occurrence sur la scène, après avoir abaissé sa transparence par exemple ou l'avoir préalablement définie comme invisible, vous utiliserez le code suivant :

```
objet.visible = true;
```

Vous pouvez également utiliser le code suivant :

```
objet.visible = 1;
```



Bouton invisible

Une occurrence bouton spécifiée comme invisible ne sera pas cliquable, tandis qu'une occurrence bouton dont la propriété `alpha` a été réglée à 0 sera invisible mais restera cliquable sur la scène.

Ajouter des liens dans vos animations

Afin d'insérer des liens au sein de votre animation, il est indispensable de faire appel à des fonctions Action Script, placées sur un symbole ou un texte recouvert d'un bouton transparent.

Insérer un lien depuis une animation Flash

Comme dans n'importe quelle page HTML, il est souvent nécessaire d'insérer au sein de vos animations Flash un lien vers une page web ou une adresse mail. Vous pouvez insérer un lien sur du texte mais aussi placer un lien sur bouton dessiné avec Flash, comme nous allons le découvrir dans cette section.

1 Dessinez une forme à l'aide des outils de dessin au sein de la scène principale. Sélectionnez-la avec l'outil de sélection (V) puis appuyez sur la touche F8. Choisissez le comportement *Bouton* et validez par un clic sur le bouton OK.

2 Assurez-vous que le bouton est sélectionné puis ouvrez la fenêtre Actions (F9). Insérez le code suivant en Action Script 2.0 :

```
on press {
```

```
getUrl ("http://www.microapp.com");
}
```

Lors d'un clic de souris, l'action getUrl s'applique afin de créer un lien vers le site web de Micro Application.



Figure 6.61 : *Ouverture d'une page web depuis Flash*

3 Si vous souhaitez enrichir ce code afin que votre lien s'ouvre dans une nouvelle page web, insérez le code suivant :

```
on press {
getUrl ("http://www.microapp.com", "_blank");
}
```

Un argument a simplement été ajouté par rapport au code précédent afin de spécifier dans quelle fenêtre le lien doit s'ouvrir. Vous pouvez indiquer pour cible le nom d'un cadre ou les noms réservés suivants :

- **_self**. La page Internet s'ouvre dans la fenêtre en cours.
- **_blank**. La page Internet s'ouvre dans une nouvelle fenêtre.
- **_parent**. La page Internet s'ouvre dans la fenêtre ouverte juste avant la fenêtre en cours.
- **_top**. La page Internet s'ouvre dans la fenêtre où se trouvait définie la structure du cadre, ce qui la détruit automatiquement.

4 Afin d'insérer un lien vers une adresse mail, le principe reste le même que précédemment sauf qu'au lieu de placer une adresse

Internet entre guillemets, vous devez indiquer une adresse mail précédée de "mailto:". Ainsi, pour ouvrir la messagerie de l'utilisateur lors d'un clic sur un bouton, vous placerez le code suivant sur celui-ci :

```
on press {
getUrl ("mailto : webmaster@microapp.com");
}
```

Ouvrir une pop up depuis une animation Flash

Les fenêtres pop up sont des fenêtres qui s'ouvrent au sein de votre navigateur sans barre d'outils ni boutons de navigation, très souvent utilisées à des fins publicitaires. Afin d'ouvrir une pop up depuis une animation Flash, il est nécessaire de faire appel à une petite fonction JavaScript couplée à l'Action Script.

1 Créez une nouvelle page HTML et insérez le code suivant entre les balises <Head> et </Head>. Si vous utilisez Dreamweaver, activez le mode Fractionner afin d'insérer le code :

```
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
function pop()
{
window.open('monfichier
.html','mafenetre','toolbar=0,location=0,directories=0,
✂ status=0,scrollbars=0,resizable=0,copyhistory=0,
✂ menuBar=0,width=214, height=150');
}
</SCRIPT>
</HEAD>
```



Pour davantage d'informations sur la création de page web avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre 4, Aller plus loin avec Dreamweaver.

- La balise `<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">` indique que vous allez écrire un script Javascript.
- La fonction `pop()` va contenir tous les paramètres de la pop up (taille, barre de statut affichée ou non, etc.) ainsi que le nom de la page à ouvrir. Dans cet exemple, il s'agit de la page *monfichier.html*.

2 Ouvrez votre animation Flash. Créez un symbole *Bouton* puis insérez le code suivant en Action Script 2.0 sur le bouton dans la fenêtre **Actions** (F9) :

```
on (press) {
getURL ("Javascript:pop()");
}
```

La fonction `getUrl()` est utilisée pour appeler la fonction JavaScript. L'argument entre parenthèses précise le langage et le nom de la fonction appelée, la même que dans la page HTML.

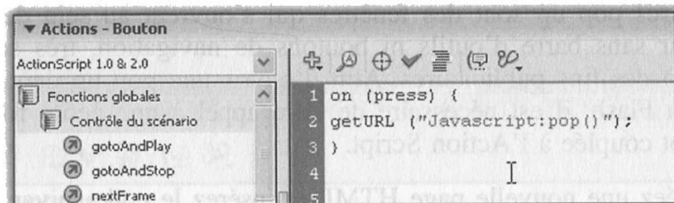


Figure 6.62 : *Appel d'une fonction Javascript depuis Flash*

3 Placez le fichier SWF contenant le bouton dans la page HTML dans laquelle vous avez inséré la fonction JavaScript. Testez la page dans un navigateur Internet ; un clic sur le bouton ouvre une nouvelle fenêtre avec l'adresse spécifiée.



Pour davantage d'informations sur la publication d'un fichier Flash, reportez-vous à la section ***Publier une animation Flash*** *de ce chapitre.*

6.9. Publier une animation Flash

Lorsque votre animation est terminée, elle est prête pour une exportation pour le Web. Flash intègre une exportation automatique dans une nouvelle page HTML mais vous permet aussi de créer un exécutable, utile pour proposer votre animation en téléchargement notamment.

Tester la vitesse chargement

Tester la vitesse de chargement est indispensable si vous souhaitez proposer votre animation sur Internet. Flash vous permet de tester votre

animation selon différentes vitesses de connexion grâce au Testeur de bande passante, et de savoir précisément quels sont ses éléments les plus volumineux.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez une animation Flash et appuyez sur la combinaison de touches Ctrl+↵ afin que celle-ci s'affiche dans le Flash Player.

2 Sélectionnez la commande **Affichage/Testeur de bande passante** (Ctrl+B). Le testeur de bande passante apparaît. Flash vous indique sous forme de graphique comment se comporte votre animation lors de son chargement.

Toutes les propriétés de l'animation sont récapitulées dans la colonne de gauche : dimensions, cadence, taille, durée, etc. La partie de droite affiche graphiquement les images de votre animation Flash.

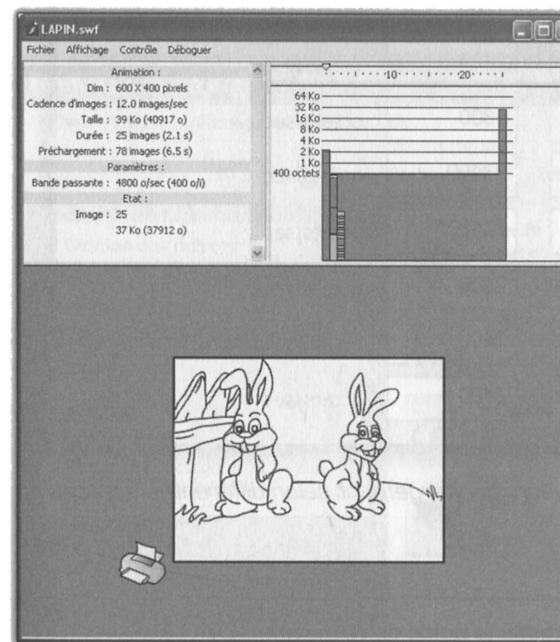


Figure 6.63 : *Testeur de bande passante*

3 Afin d'accéder à un affichage par image ou par bloc de streaming, faites appel à la commande **Affichage/Graphique Image par Image**. Lorsqu'une barre dépasse en hauteur la ligne rouge horizontale du testeur de bande passante, cela signifie que son poids est trop important pour être joué en temps réel avec la

vitesse de chargement indiquée. Flash devra donc attendre le chargement de cette image.

4 Afin de modifier la vitesse de chargement par défaut, sélectionnez la commande **Affichage/Paramètres de téléchargement /Personnaliser** dans la fenêtre du Flash Player. La boîte de dialogue **Personnaliser les paramètres personnalisés de téléchargement** apparaît.

5 Définissez la vitesse de simulation de votre choix et validez par un clic sur le bouton OK. Personnaliser les paramètres du modem permet de tester différentes bandes passantes.

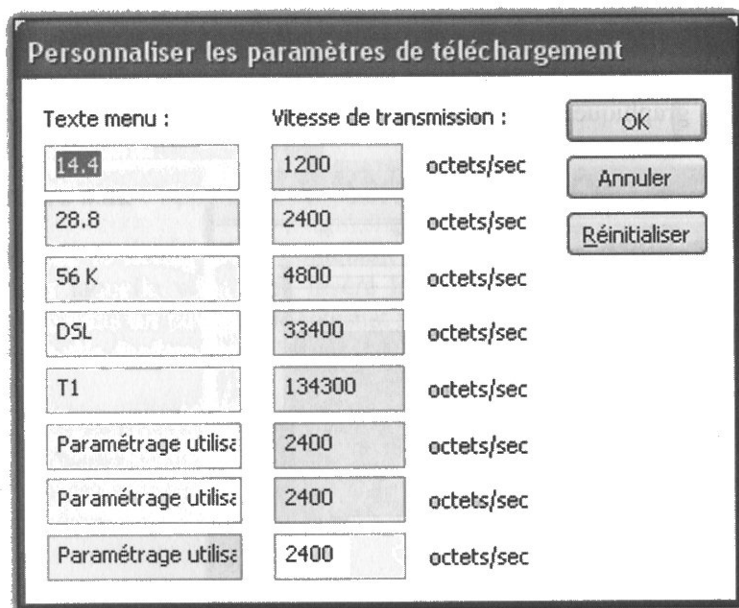


Figure 6.64 : *Simulation de chargement selon différentes vitesses de connexion*



N'attendez pas pour tester le poids de votre animation

Le Testeur de bande passante est un outil primordial si vous réalisez une animation pour le Web. N'attendez pas d'avoir terminé l'animation pour tester son poids. Effectuez cette opération au fur et à mesure de votre travail.

Les formats de fichier

Avant de publier votre animation Flash, nous détaillons ici les différents formats de fichier s'avérant nécessaires.

Le fichier source d'une animation Flash, c'est-à-dire le fichier que vous pourrez modifier à loisir au sein du logiciel Flash, est au format *FLA*.

Lorsque vous visualisez une animation Flash dans le Flash Player ou pour une intégration ultérieure dans une page HTML, le fichier de votre animation est alors transformé au format *SWF*.

Pour créer une application autonome, visualisable sur n'importe quel ordinateur qui ne possède pas obligatoirement le Player Flash, vous enregistrez votre animation en tant que projection avec l'extension *EXE* pour Windows ou *HQX* pour Mac. Chaque format est caractérisé par une icône différente.

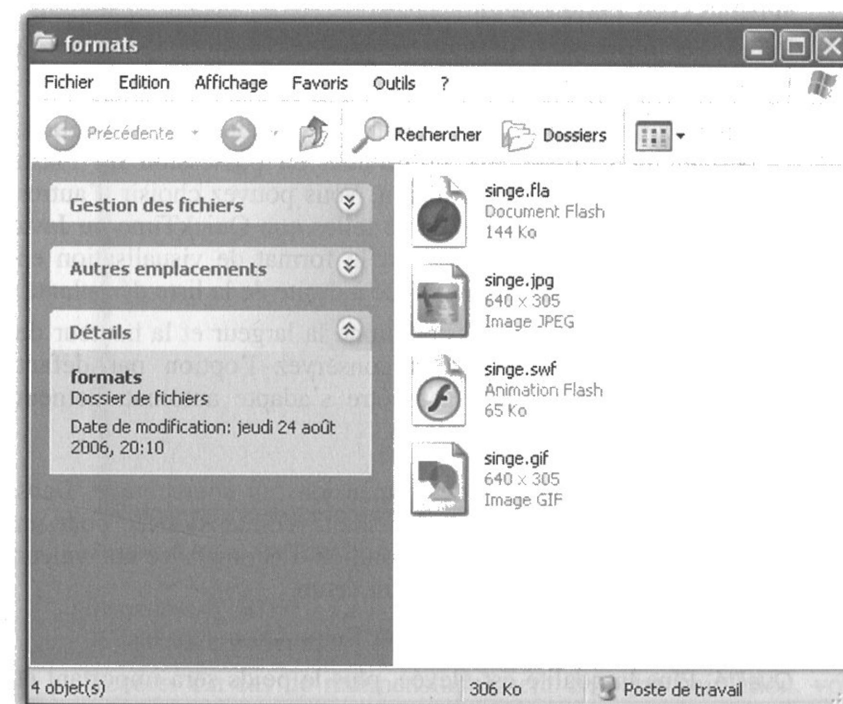


Figure 6.65 : *Aperçu des différents formats de fichier*

Ces formats de fichier sont de loin les plus couramment utilisés lors du travail sous Flash. Vous pouvez également transformer votre animation en *.MOV* afin de créer une vidéo QuickTime, en *.JPEG*, *.PNG* ou *.GIF* pour créer des images statiques ou animées, ou directement au format HTML pour une publication immédiate sur le Web.

Exporter au format HTML

Si vous souhaitez insérer votre animation Flash dans une page HTML vide, Flash peut créer automatiquement à la fois le fichier SWF et la page HTML avec tout le code nécessaire à sa visualisation dans un navigateur web.

Pour cela :

1. Sélectionnez la commande **Fichier/Paramètres de publication** et cochez HTML dans l'onglet **Formats**. Un nouvel onglet **HTML** apparaît (voir Figure 6.66).
2. Parmi les différentes options proposées, plusieurs s'offrent à vous :
   - *Modèle*. L'option Flash seulement, sélectionnée par défaut, permet uniquement aux utilisateurs en possession du Flash Player de visualiser l'animation. Vous pouvez choisir d'autres options dans la liste déroulante telles que QuickTime ou Java et obtenir des informations sur le format de visualisation en appuyant sur le bouton **Info** situé à droite de la liste déroulante.
   - *Dimensions*. Cette option détermine la largeur et la hauteur de la fenêtre HTML. Si vous conservez l'option par défaut *Identique à l'animation*, la fenêtre s'adapte automatiquement aux dimensions de l'animation.

Vous pouvez également indiquer des dimensions en pourcentage. Dans ce cas, votre animation sera automatiquement redimensionnée pour un affichage optimale, quelle que soit la résolution d'écran. Avec une valeur de 100 %, l'animation sera jouée en plein écran.

- *Lecture*. Détermine la manière dont l'animation sera lue.
- *Qualité*. Plus la qualité est élevée, plus le poids sera important et inversement.
- *Mode fenêtre*. Détermine l'arrière-plan de la fenêtre du navigateur (transparence ou non).

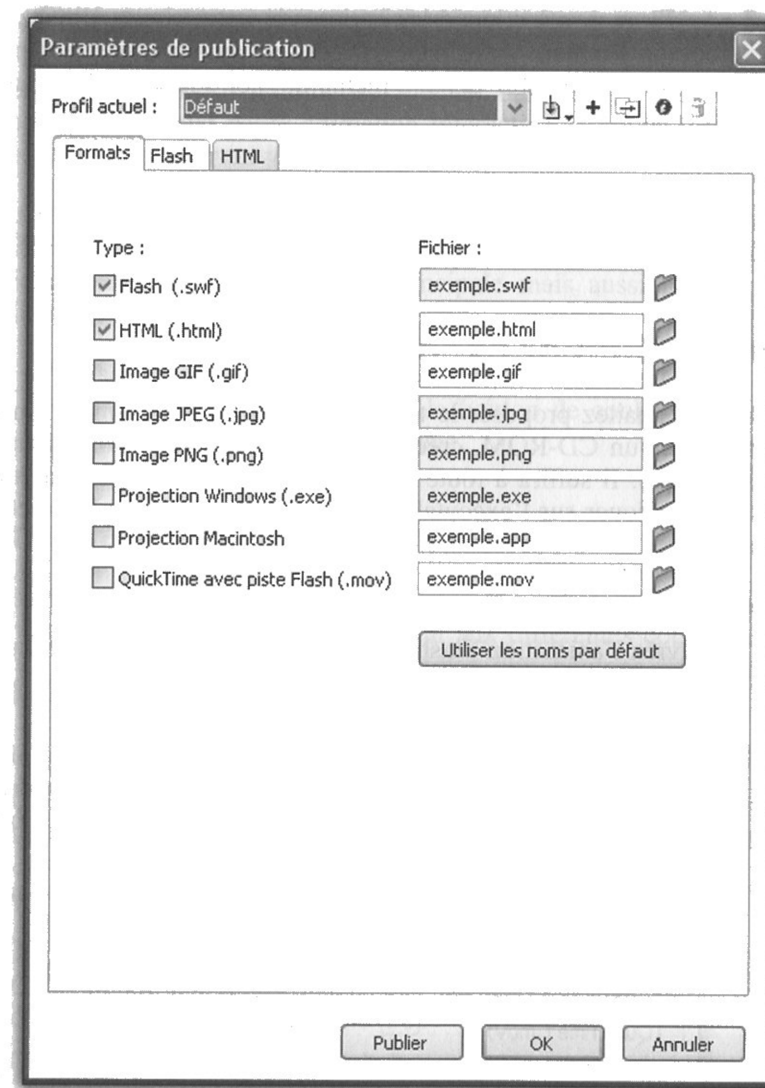


Figure 6.66 : *Publication au format HTML*

- *Alignement HTML*. La position de votre animation Flash est déterminée par rapport aux autres éléments de la page HTML.
- *Echelle*. En cas de redimensionnement de votre animation, vous pouvez spécifier l'alignement des différents éléments.
- *Alignement Flash*. Spécifie l'alignement de l'animation Flash par rapport à la fenêtre HTML.

3 Après avoir sélectionné les options de votre choix, cliquez sur le bouton **Publier**. Votre page HTML est automatiquement publiée avec le fichier *SWF* dans le même dossier que le fichier source au format *FLA*.



Pour intégrer une animation Flash à une page existante, reportez-vous au chapitre 4, ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

Créer un fichier exécutable

Si vous souhaitez proposer le téléchargement de votre animation ou la partager sur un CD-ROM, créer un exécutable constitue la solution la plus pratique. Il suffira à toute personne désirant visualiser l'animation de double-cliquer sur l'exécutable, sans qu'un navigateur Internet ou le Flash Player ne soit nécessaire.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez l'animation Flash que vous souhaitez exporter en tant que projection en sélectionnant la commande **Fichier/Ouvrir**. Validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.

2 Activez la commande **Fichier/Paramètres de publication**. Restez dans l'onglet **Formats** de la boîte de dialogue **Paramètres de publication**. Cochez parmi les formats disponibles *Projection Mac* ou *Projection Windows*.

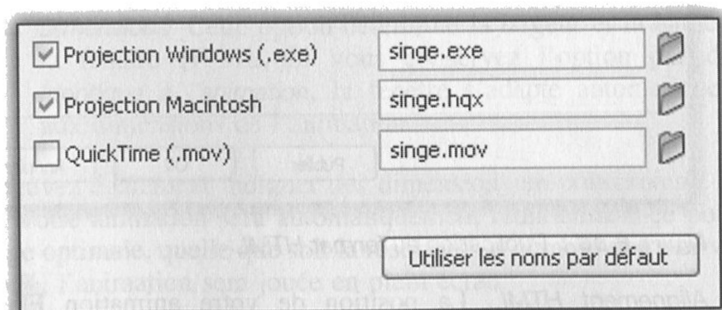


Figure 6.67 : *Exportation d'une animation Flash en fichier exécutable.*

3 Validez en cliquant sur le bouton **Publier**. Flash crée un fichier exécutable Mac ou Windows dans le même dossier que votre fichier source.

6.10. Créer son premier jeu avec Flash

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les bases de l'Action Script, vous pouvez créer une petite animation interactive. L'objectif de cette section consiste à créer un jeu de coloriage.

Ce jeu fera intervenir différents symboles : *Bouton*, *Clip* mais aussi quelques actions de base afin de jouer et stopper une animation, à la fois sur l'échelle de temps de la scène principale mais aussi au sein de l'échelle de temps du clip.

Sur la scène se trouve un dessin en noir et blanc et quatre boutons de quatre couleurs différentes. Un clic sur le bouton de couleur applique automatiquement la teinte choisie au dessin.

Dessiner la forme à colorier

Le dessin à colorier va se trouver dans un symbole *Clip*. Ce clip contiendra cinq images-clés correspondant aux différentes couleurs qui pourront être appliquées au coloriage grâce aux boutons de couleur situés à côté.

Procédez ainsi :

1 Créez un nouveau symbole en appuyant sur la combinaison de touches [Ctrl]+[F8]. Choisissez le comportement *Clip* et nommez-le `coloriage`. Validez par un clic sur le bouton OK.

2 Vous entrez en mode Edition de symbole. Dessinez la forme de votre choix non coloriée avec les outils de dessin.

3 Créez quatre nouvelles images-clés sur les images 2, 3, 4 et 5 du clip en appuyant sur la touche [F6].

4 Coloriez chaque exemplaire de la forme dessinée précédemment et appliquez une couleur différente sur chaque image-clé. Dans cet exemple, les couleurs choisies sont respectivement le rose, le bleu, le jaune et le vert.

5 Le clip comprend cinq images-clés au total : la première contient le dessin non colorié, l'image-clé 2 contient un dessin rose, l'image 3 un dessin bleu, l'image 4 un dessin jaune et enfin l'image 5 un dessin vert.

6 Placez le curseur sur la première image-clé du clip `coloriage`. Ouvrez la fenêtre **Actions d'image** avec la touche F9. Insérez le code suivant :

```
Stop();
```

Cette action arrête l'animation à la première image.

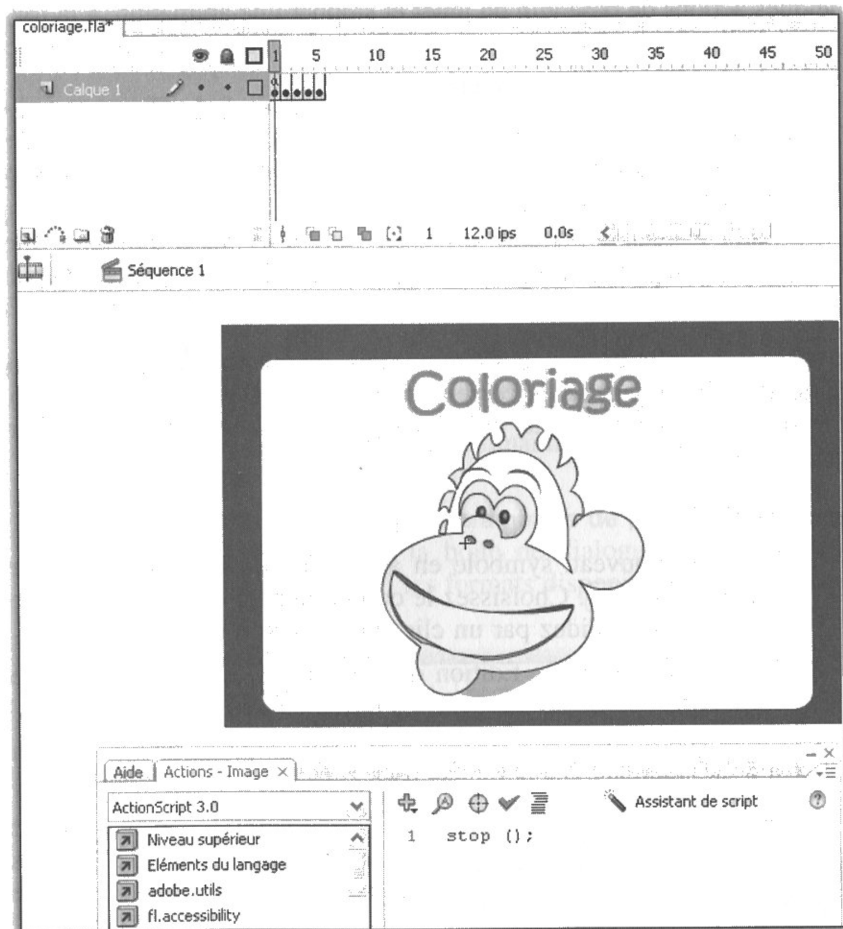


Figure 6.68 : *Le clip Coloriage et ses 5 images-clés*

7 Revenez sur la scène principale. Sélectionnez le clip Coloriage dans la Bibliothèque, accessible par le menu **Fenêtre/Bibliothèque**. Placez le coloriage sur la scène.

8 Sélectionnez-le clip avec l'outil de sélection (V). Nommez son occurrence `dessin` depuis la fenêtre **Propriétés**.

Ajouter les boutons de couleur

Il s'agit maintenant de créer quatre boutons de couleurs différentes. En cliquant sur le bouton, la tête de lecture se déplacera sur la couleur correspondant au coloriage.

1 Dessinez une forme de couleur rose. Sélectionnez-la avec l'outil de sélection et appuyez sur la touche F8. Choisissez le comportement **Bouton**. Validez par OK.

2 Renouvelez cette manipulation à trois reprises afin d'avoir trois autres boutons de couleur bleu, jaune et vert.

3 Placez les boutons sur la scène principale, à côté du coloriage. Tous les éléments composant le jeu ont été insérés ; il faut maintenant les rendre interactifs avec Action Script.

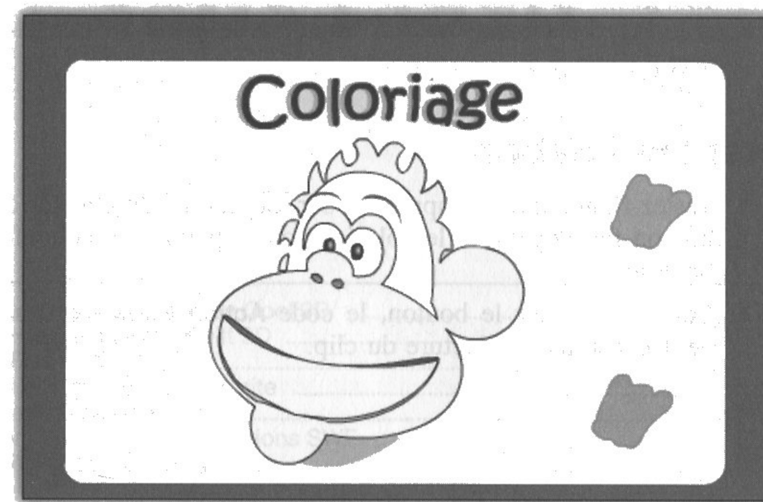


Figure 6.69 : *Insertion des 4 boutons*

Placer le code Action Script

Le jeu de coloriage est basé sur le code Action Script placé sur chaque bouton dans la scène principale.

Procédez ainsi :

1 Sélectionnez le bouton rose avec l'outil de sélection ([V]). Ouvrez la fenêtre **Actions – Bouton** en appuyant sur la touche [F9]. Insérez le code suivant :

```
on (press) {
dessin.gotoAndStop (2);
}
```

Lors d'un clic sur le bouton, la tête de lecture de l'occurrence `dessin` va se déplacer et s'arrêter sur l'image *2*, qui correspond à la forme coloriée en rose.

2 Répétez cette manipulation pour les trois autres boutons en changeant uniquement le numéro de l'image selon la couleur. Le coloriage bleu correspond à l'image *3*, le jaune à l'image *4* et le vert à l'image *5*.

Tester l'animation

1 Testez l'animation en appuyant sur [Ctrl]+[↵]. Un clic sur chaque bouton fait apparaître le coloriage correspondant à la couleur du bouton.

2 Lors du clic sur le bouton, le code **Action Script** se charge de déplacer la tête de lecture du clip.

Chapitre 7

Du Flash… sans Flash

Plusieurs applications permettent aujourd'hui de créer des animations Flash au sein de sites web... sans qu'il soit nécessaire d'utiliser le logiciel Flash.

Flash est un logiciel aux multiples fonctionnalités qui nécessite une période d'apprentissage et rebute parfois les néophytes. Partant de ce constat, plusieurs éditeurs ont développé des applications capables de générer des fichiers Flash, avec une interface plus simple d'emploi et de nombreux modèles graphiques facilitant la réalisation de publications à destination du Web.

Comme pour n'importe quelle animation Flash, créée ou non avec Flash, la dernière version du Flash Player reste indispensable. Rendez-vous sur le site Adobe, à l'adresse **www.adobe.fr**, pour mettre à jour ou installer gratuitement le plug-in au sein de votre navigateur Internet.



*Pour en savoir plus sur le logiciel Flash, reportez-vous au chapitre **Créer des animations pour le Web avec Flash.***

7.1. Créer une animation en 3D avec Cool 3D

Grâce à Cool 3D, un logiciel d'animation de textes et d'images 3D accessible aux débutants, vous pouvez créer des animations de texte en 3D et les exporter ensuite au format Flash. L'application dispose de nombreux effets prédéfinis facilement personnalisables grâce à de nombreux Assistants.

Installer Cool 3D

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **www.ulead.fr/cool3d/runme.htm**. Pour télécharger une version d'évaluation, cliquez sur le bouton **Évaluation gratuite**. Cette version d'évaluation en français est limitée à trente jours. La version définitive est disponible en ligne sur le site au prix de 54,95 euros.

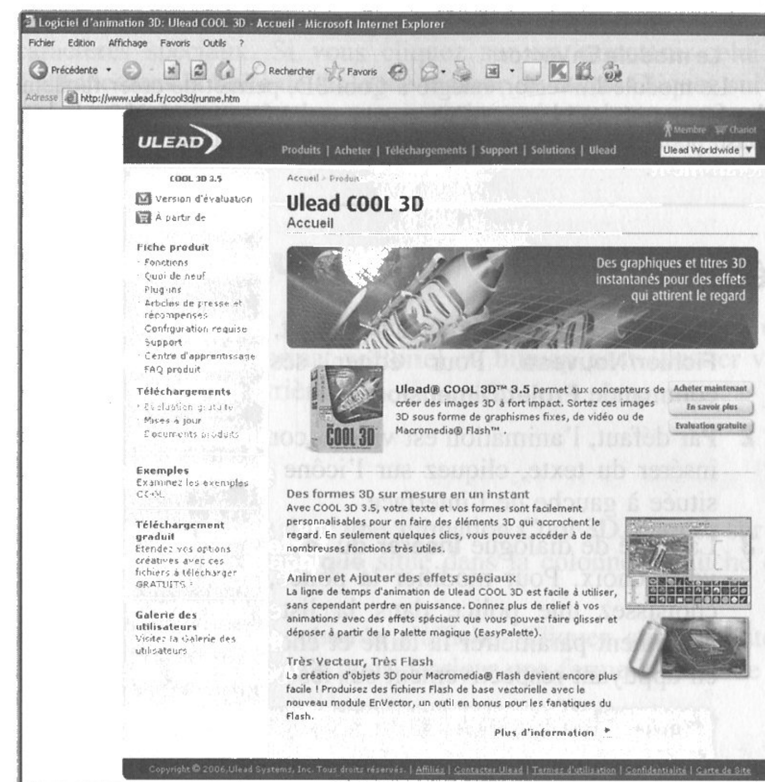


Figure 7.1 : *Téléchargement du logiciel Cool 3D*

2 Cliquez sur le bouton **Télécharger maintenant**. Le téléchargement du logiciel nécessite une inscription gratuite sur le site de l'éditeur.

3 Cliquez sur le bouton **Créer votre compte**. Entrez vos coordonnées en indiquant une adresse e-mail valide et un mot de passe, qui vous seront demandés ultérieurement. Pour sauvegarder les informations saisies, cliquez sur le lien *Soumettre*.

4 Identifiez-vous sur le site avec l'adresse e-mail et le mot de passe choisis préalablement. Après création de votre compte, vous accédez à la zone de téléchargement. Cliquez sur le lien *FTP Site 1 (USA)* ou *FTP Site 2 (USA)* ; peu importe le lien choisi, le logiciel obtenu sera identique.

5 Double-cliquez sur l'icône de Cool3D pour lancer l'application sur votre ordinateur.



Le module EnVector

Le module EnVector, intégré à Cool 3D, permet de créer facilement des formes et des objets qui pourront ensuite être animés dans le logiciel Flash pour une exportation ultérieure sur le Web ou sur CD-Rom notamment.

Insérer du texte

1 Pour créer un nouveau projet, cliquez sur le menu **Fichier/Nouveau**. Pour éditer ses dimensions, activez la commande **Projet/Dimensions**.

2 Par défaut, l'animation est vide et composée d'un fond noir. Pour insérer du texte, cliquez sur l'icône *Texte* dans la barre d'outils située à gauche de l'interface.

3 La boîte de dialogue **Insérer du texte** s'affiche. Entrez le titre de votre choix. Pour modifier la police, sélectionnez le texte, puis choisissez une police dans la liste déroulante. Vous pouvez également paramétrer la taille et choisir un style gras ou italique en appuyant respectivement sur les boutons **B** (Bold) et **I** (Italic).

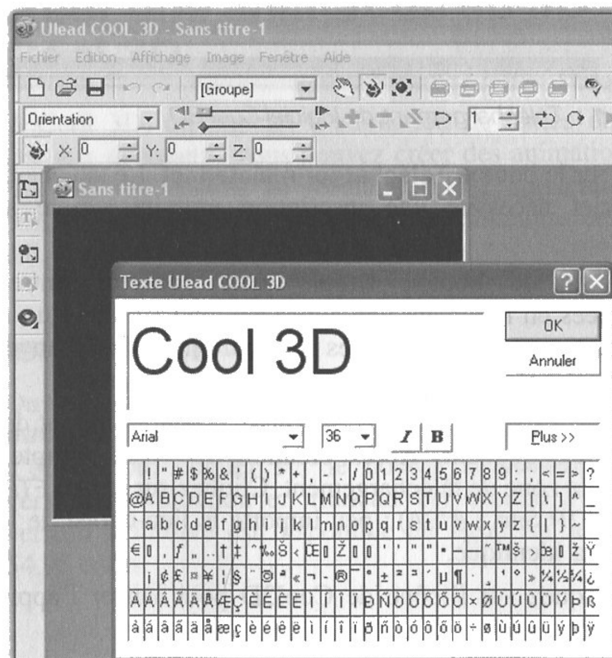


Figure 7.2 : Ajout de texte

4 En cliquant sur le bouton **Plus**, vous accédez à une liste de caractères spéciaux. Si vous cliquez sur un caractère, celui-ci s'affiche dans la boîte de dialogue **Insérer du texte**. Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer les modifications. Par défaut, le texte est doré.

Placer des graphiques

Cool 3D permet de dessiner grâce aux outils mis à votre disposition ou d'importer des images au format vectoriel ou bitmap pour illustrer vos animations et y placer un arrière-plan.

Insérer une forme

1 Pour insérer un dessin dans une animation Cool 3D, cliquez sur le bouton **Insérer un graphique** situé dans la colonne à gauche de l'interface.

2 La fenêtre **Editeur de chemin** s'affiche. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre d'outils pour dessiner une forme au sein de la fenêtre principale.

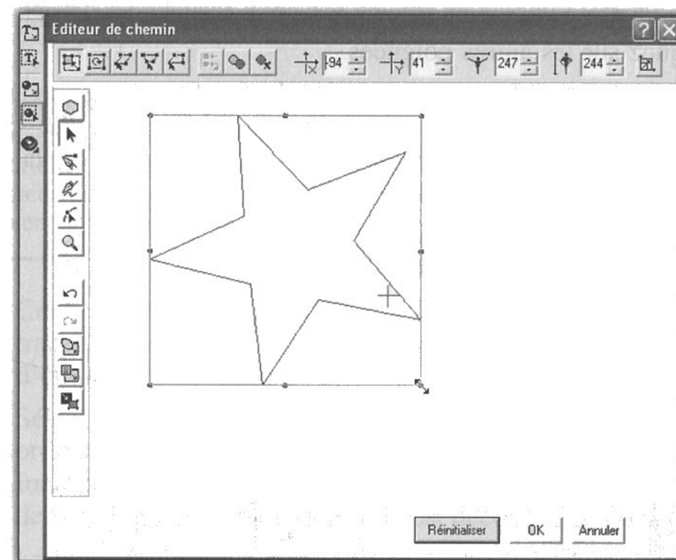


***Figure 7.3 :** Dessiner avec Cool 3D*

3 Une barre d'options horizontale apparaît dans laquelle vous pouvez choisir une forme. Vous êtes libre de placer des formes géométriques classiques, telles que des ronds et des rectangles, ou d'ajouter une étoile.

4 Maintenez le bouton gauche de la souris au sein de la zone de dessin pour tracer votre forme. Si vous souhaitez effacer votre travail, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

5 Il n'est pas possible d'ajouter des couleurs depuis cette fenêtre.



*La procédure est expliquée dans la section **Ajouter des effets spéciaux** de ce chapitre.*

Modifier une forme

1 Pour redimensionner vos tracés, cliquez sur le bouton **Objet** de la barre d'outils. Des poignées de modification s'affichent automatiquement autour de la forme.

2 Placez le curseur sur l'une des poignées situées dans les coins pour agrandir ou diminuer proportionnellement la taille de la forme.

3 Pour redimensionner horizontalement ou verticalement la forme, cliquez sur les autres poignées.

4 Pour des modifications plus précises, cliquez sur le bouton **Ajuster**. Placez votre curseur sur une intersection. Le curseur blanc devient noir. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour déformer la sélection.

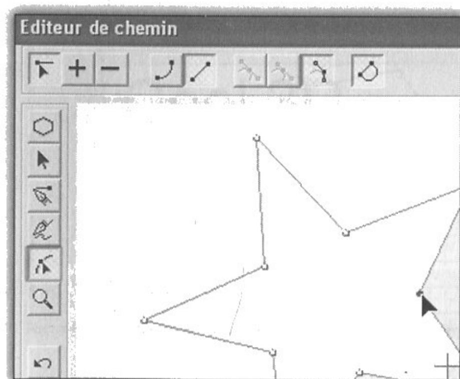


Figure 7.4 : *Ajuster une forme*



Annuler et refaire une action

Grâce aux boutons **Annuler** et **Refaire** de la barre d'outils, vous pouvez à tout moment revenir en arrière ou récupérer une action annulée.

Importer une image

1 Pour importer une image dans Cool 3D, cliquez sur le bouton **Importer un graphique** de la barre d'outils. Choisissez un fichier au format vectoriel, de type Adobe Illustrator.

2 Le format vectoriel est ici privilégié puisque l'objectif est d'animer le graphique sélectionné. Validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.



Format vectoriel

Pour créer des dessins vectoriels, vous devez utiliser une application de dessin vectoriel. Parmi les plus couramment utilisées, citons le logiciel Adobe Illustrator, dont une version d'évaluation est disponible sur le site d'Adobe, à l'adresse www.adobe.fr.

Les logiciels de retouche d'images, comme Photoshop Elements, proposent l'exportation, non pas de fichiers vectoriels, mais de fichiers bitmaps.

Un fichier bitmap est composé de pixels. En cas de redimensionnement, les pixels se déforment et peuvent altérer la qualité de l'image. Une image vectorielle est créée à partir de coordonnées mathématiques. En cas de redimensionnement, la qualité reste constante, mais le poids du document est bien supérieur à celui du fichier bitmap.

3 Cool 3D inclut une fonction de conversion en vecteur, qui transforme un fichier bitmap en fichier vectoriel. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Convertir en vecteur**.

4 Sélectionnez un fichier au format JPEG ou BMP sur votre ordinateur, puis validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**. Cette fonction n'est efficace que pour des images relativement simples de type logo ou clipart, mais elle est déconseillée pour les photos.

5 La boîte de dialogue **Convertir en vecteur** s'affiche. Un aperçu du résultat vectorisé apparaît.

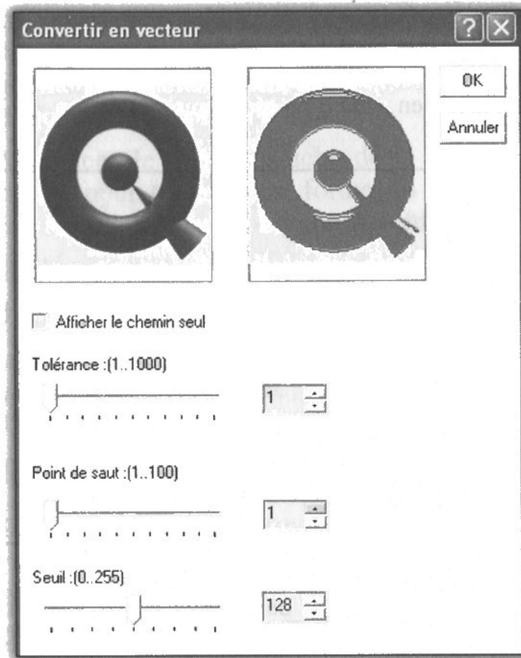


Figure 7.5 : Convertir une image bitmap en image vectorielle



Pour plus d'informations sur le format JPEG, reportez-vous au chapitre ***Optimiser des images pour le Web****.*

6 Pour modifier des paramètres, déplacez les curseurs d'option disponibles, puis validez par un clic sur le bouton OK.

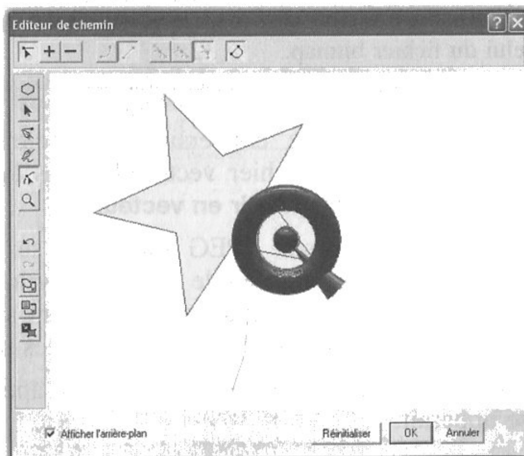


Figure 7.6 : Aperçu de l'image après vectorisation

7 Pour personnaliser un effet, vous pouvez insérer une image d'arrière-plan, telle une photo au format JPEG. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Insérer une image d'arrière-plan**, puis choisissez une image sur votre ordinateur. Validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.

8 Après la sélection de l'image, cliquez sur le bouton OK de la boîte de dialogue **Editeur de chemin**. Le dessin apparaît à côté du texte. Par défaut, les éléments ont un aspect doré mais vont être personnalisés par la suite grâce aux effets.

9 Pour déplacer le dessin par rapport au texte, sélectionnez *Position* dans la liste déroulante située en haut à gauche de l'interface. Le curseur se transforme en main, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur les éléments à déplacer.

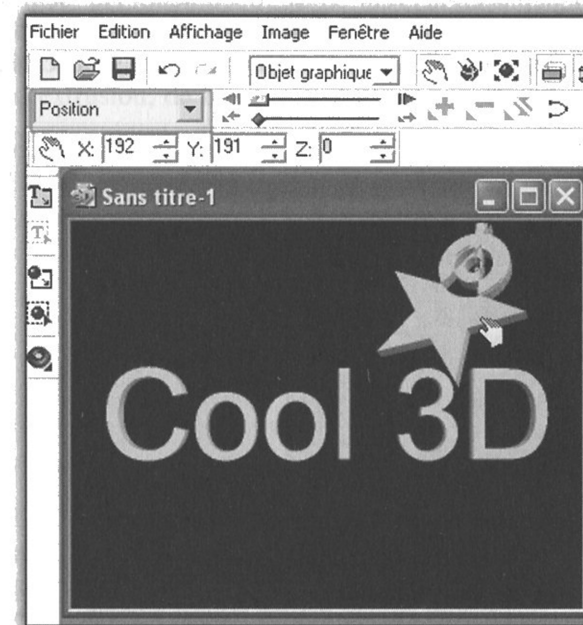


Figure 7.7 : Modification des éléments dans la zone d'animation

Ajouter des effets spéciaux

Tout l'intérêt de Cool 3D réside dans la richesse de ses effets 3D applicables facilement, en quelques clics, avec un aperçu en temps réel.

1 Affichez la fenêtre **Palette magique** avec la commande **Affichage/Palette magique**. Déroulez le menu pour accéder à l'ensemble des fonctionnalités proposées.

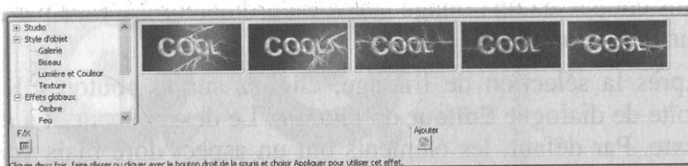


Figure 7.8 : La fenêtre Palette magique

2 Dans cet exemple, cliquez sur le menu **Lumière et couleur**. Un clic sur chaque catégorie entraîne l'affichage des effets proposés.

3 Pour les appliquer à votre animation, cliquez sur une vignette, puis glissez-déplacez-la vers votre document. Au sein d'une même catégorie, un effet en remplace automatiquement un autre. Par contre, vous pouvez cumuler les effets issus de catégories différentes.

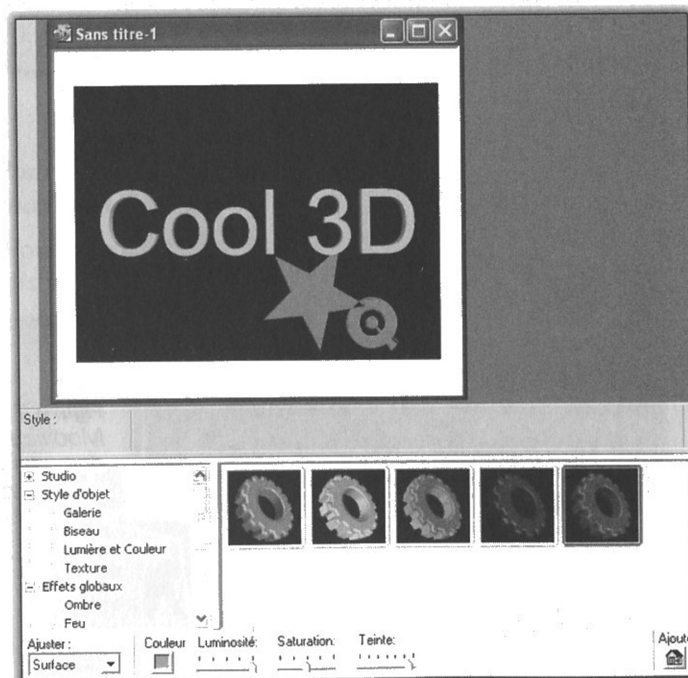


Figure 7.9 : Sélection d'un effet de lumière et de couleur

4 Pour déplacer votre objet dans la zone d'animation, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris tout en faisant glisser le curseur à gauche ou à droite.



Insérer des cubes et des sphères en trois dimensions

Depuis la barre d'outils principale, vous pouvez ajouter une dizaine d'objets géométriques prêts à l'emploi. Les effets spéciaux déjà présents dans le document sont automatiquement appliqués aux nouveaux objets géométriques insérés.

Personnaliser un effet

1 Pour personnaliser chaque effet, vous disposez d'une barre d'options sous la palette magique. Modifiez les attributs de chaque effet en sélectionnant les paramètres de bordure, d'extrusion, de biseau depuis les listes déroulantes adéquates.

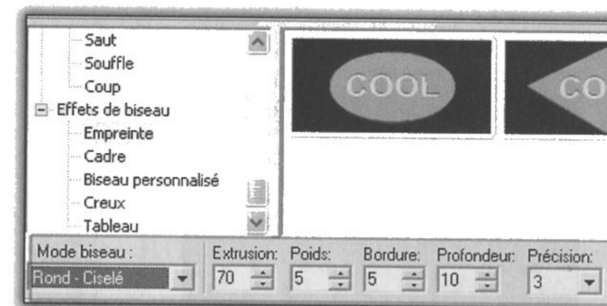


Figure 7.10 : Options de la palette magique

2 Un aperçu des modifications effectuées est visible immédiatement au sein du document. Si vous souhaitez que ces nouveaux paramètres soient enregistrés pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton **Ajouter** situé dans la barre d'options. Une vignette correspondant au nouvel effet est ajoutée.



Faire défiler toutes les options

Les options de personnalisation d'effets sont nombreuses. Utilisez les barres de défilement situées à droite de la barre d'option pour accéder à tous les paramètres proposés.

Publier l'animation au format Flash

Après avoir créé votre animation, vous pouvez visualiser un aperçu au sein de Cool 3D, puis l'exporter au format Flash.

1 Pour visualiser un aperçu de l'effet ajouté, cliquez sur le bouton **Lecture**. L'effet tourne en boucle. Appuyez sur le bouton **Stop** pour arrêter l'animation.

2 Si l'effet obtenu est trop rapide ou trop lent, ajustez le nombre d'images dans la liste déroulante *Images*. Plus le nombre d'images est réduit, plus l'animation est rapide, et inversement.

3 Pour ajuster la vitesse d'une animation, vous pouvez également modifier le nombre d'images par seconde au sein de la liste déroulante *ips*.

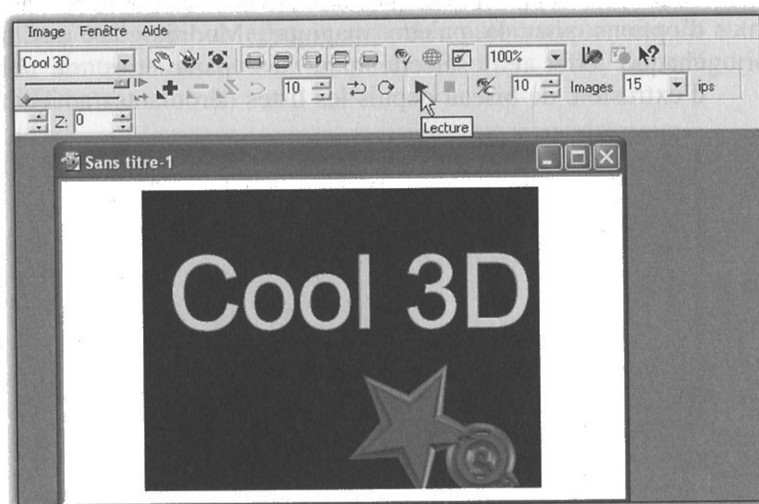


Figure 7.11 : *Définition des options de lecture*

4 Pour exporter l'animation au format Flash, sélectionnez la commande **Fichier/Exporter vers Macromedia Flash/Avec JPEG**. L'animation générée par Cool 3D va être transformée en une multitude d'images JPEG compressées, puis exportée au format Flash.


RENVOI

***Pour plus d'informations sur la compression au format JPEG, reportez-vous au chapitre* Optimiser des images pour le Web.**

5 La fenêtre **Enregistrer sous un fichier Macromedia Flash (SWF)** apparaît. Entrez un nom pour votre animation, puis choisissez dans la liste déroulante *Qualité* la compression à appliquer aux images JPEG. Plus la qualité est importante, plus le poids du document est grand. Validez en cliquant sur le bouton **Enregistrer**.

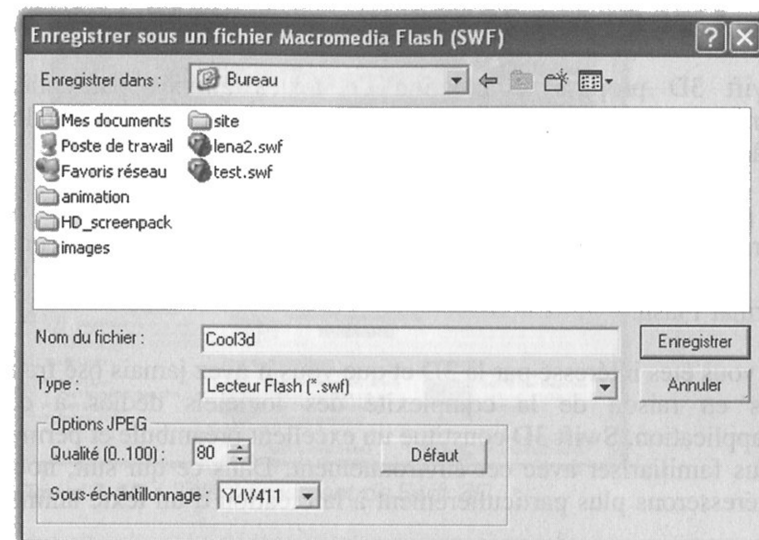


Figure 7.12 : *Exportation de l'animation au format SWF*

6 Pour publier l'animation sur Internet, vous devez l'insérer dans une page HTML. Pour effectuer cette manipulation, aidez-vous d'un éditeur web tel que Dreamweaver.


RENVOI

***Pour plus d'informations sur la publication pour le Web avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre* Aller plus loin avec Dreamweaver.**


REMARQUE

Utiliser d'autres logiciels de création

De nombreuses applications proposent désormais la création d'éléments Flash sans qu'il soit nécessaire de passer par le logiciel Flash. Parmi celles-ci, citons CoffeeCup Flash Fire Starter, proposé sur le site www.coffecup.com. Cette application offre tous les éléments permettant de créer des animations simples en quelques minutes. D'autres applications sont également disponibles pour la création de



menus en Flash ou de formulaires sans nécessiter la maîtrise d'ActionScript, le langage de programmation de Flash.

7.2. Créer un texte animé avec Swift 3D

Swift 3D propose la création de textes animés particulièrement attrayants, d'un poids raisonnable pour une mise en ligne sur Internet, grâce à une publication au format Flash.

Il s'agit d'une application complète, à mi-chemin entre le logiciel personnel et professionnel, offrant des fonctions 3D avancées permettant de générer des animations que vous pourrez publier sur le Web au format Flash.

Si vous êtes intéressé par la 3D et que vous n'ayez jamais osé franchir le pas en raison de la complexité des logiciels dédiés à ce type d'application, Swift 3D constitue un excellent préambule et permettra de vous familiariser avec cet environnement. Dans ce qui suit, nous nous intéresserons plus particulièrement à la création d'un texte animé.

Installer Swift 3D

1 Pour télécharger une version d'évaluation de Swift 3D, rendez-vous sur le site de l'éditeur, à l'adresse **www.erain.com**. La version d'évaluation accessible pendant trente jours inclut l'ensemble des fonctionnalités, mais il n'est pas possible d'enregistrer un fichier. La version complète est disponible au prix de 220 euros environ sur le site de l'éditeur (voir Figure 7.13).

2 Choisissez l'onglet **Download**, puis **Free Trials** et cliquez sur le Lien *Download Trials* dans la section *Swift 3D*.

3 Enregistrez-vous en ligne, puis indiquez une adresse e-mail valide. Ouvrez votre logiciel de messagerie et cliquez sur le lien indiqué pour confirmer votre enregistrement. Identifiez-vous sur le site pour télécharger une démonstration du logiciel.

4 Avant de lancer l'installation de Swift 3D, assurez-vous que Flash n'est pas ouvert. S'il l'est, l'installation ne pourra pas être finalisée. L'interface de Swift 3D apparaît (voir Figure 7.14).



Figure 7.13 : *Téléchargement de Swift 3D*

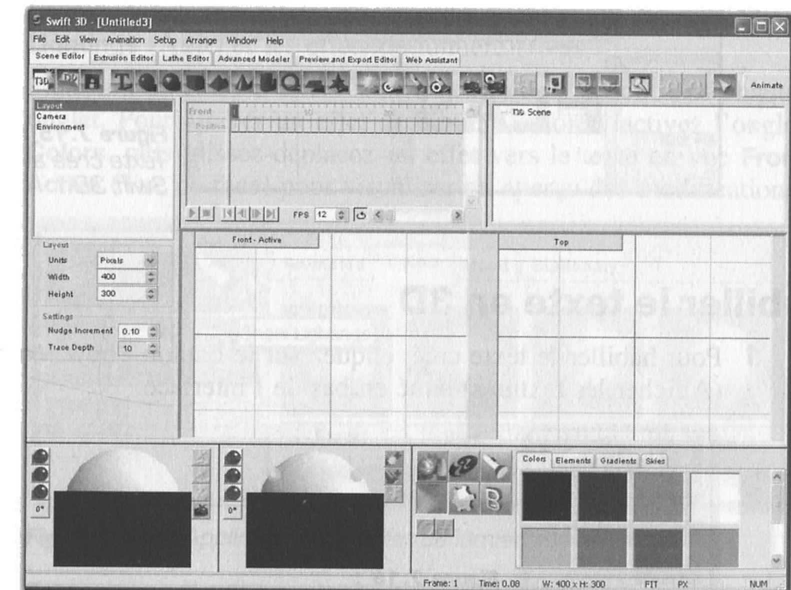


Figure 7.14 : *Interface de Swift 3D*

Créer le texte

1 Pour insérer du texte dans la scène principale, cliquez sur le bouton **Create Texte** (Créer du texte) situé dans la barre de navigation horizontale.

2 Pour personnaliser le texte inséré, modifiez sa police dans la liste déroulante *Font* accessible dans la colonne de gauche.

3 Modifiez l'intitulé du texte dans la zone de texte et définissez son alignement en cliquant sur les icônes correspondantes situées juste en dessous. Un aperçu des modifications s'affiche dans la scène principale.

4 La fenêtre **Front Active** affiche votre texte vu de face. Une autre vision est proposée dans la fenêtre de droite : perspective, vue de haut ou de bas, etc.

5 Pour modifier l'angle de vue, cliquez sur le bouton situé en haut à gauche de la fenêtre et sélectionnez la perspective choisie dans le menu contextuel qui s'affiche.

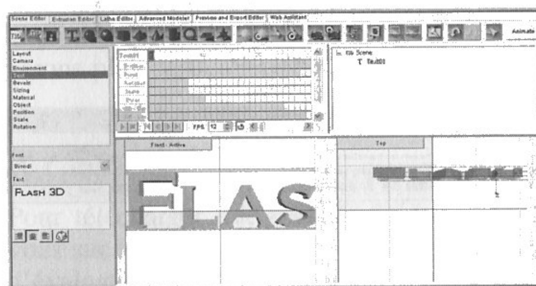


Figure 7.15 : *Texte créé avec Swift 3D*

Habiller le texte en 3D

1 Pour habiller le texte créé, cliquez sur le bouton **Show Materials** (Afficher les textures) situé en bas de l'interface.

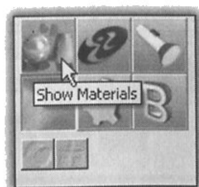


Figure 7.16 : *Sélection d'une texture*

2 Plusieurs onglets s'affichent pour définir les effets à appliquer. Cliquez par exemple sur l'onglet **Reflective** et optez pour un effet rouge réfléchissant.

3 Cliquez sur la vignette, puis glissez-déplacez-la vers votre texte : l'effet est immédiatement appliqué.

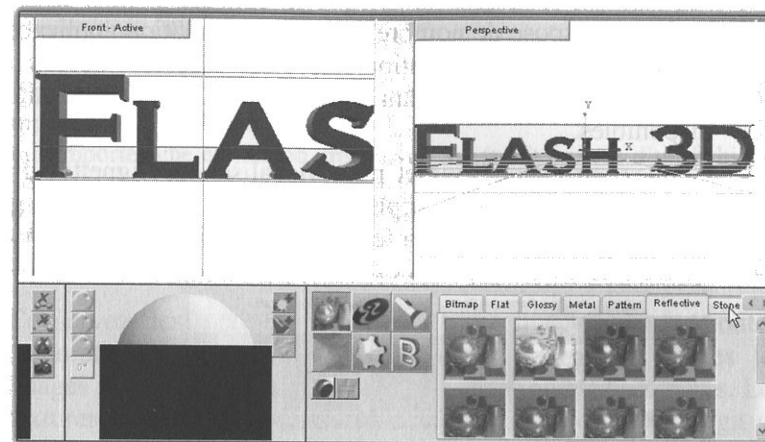


Figure 7.17 : *Application d'une texture*

4 Pour ajouter des effets de lumière, activez le bouton **Show Lightings** (Afficher les effets de lumière).

5 Plusieurs dizaines d'effets sont accessibles d'un clic sur chaque onglet. Pour ajouter un effet de lumière colorée, activez l'onglet **Colors**, puis glissez-déplacez un effet vers le texte en vue **Front Active** (Vue de face) pour visualiser un aperçu des modifications.

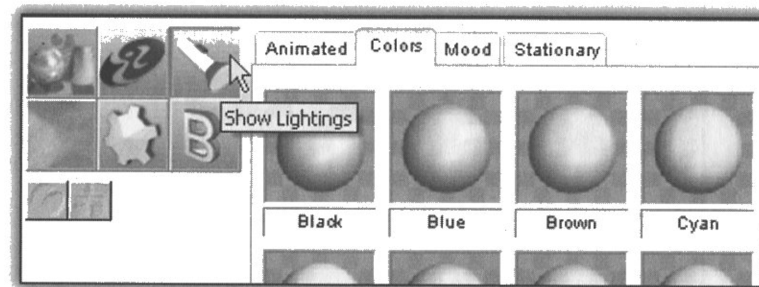


Figure 7.18 : *Application d'un effet de lumière*

6 Selon que vous êtes satisfait ou non des effets appliqués, vous pouvez à tout moment annuler ou appliquer de nouveau les

modifications en cliquant sur les boutons **Undo** (Annuler) et **Redo** (Refaire) de la barre de navigation principale.

Animer le texte

1 Swift 3D dispose de nombreux effets d'animation applicables aux objets de votre animation. Cliquez sur le bouton **Show Animations** (Afficher les animations) pour accéder aux animations disponibles.

2 Cliquez sur chaque onglet pour visualiser les vignettes d'aperçu correspondantes. Pour appliquer un effet sur le texte, glissez-déplacez sa vignette sur la fenêtre principale, en vue **Front Active**.

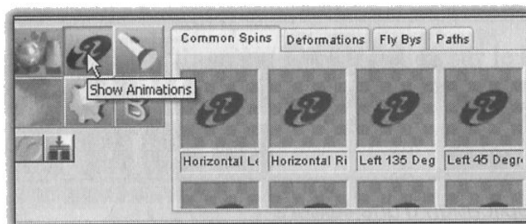


Figure 7.19 : *Animation du texte*

3 Pour finaliser l'animation, placez le curseur sur les sphères situées en bas de l'interface et déplacez-le pour les faire tourner. L'intensité de la lumière sur l'objet 3D ainsi que les angles de perspective sont modifiés selon les mouvements effectués.

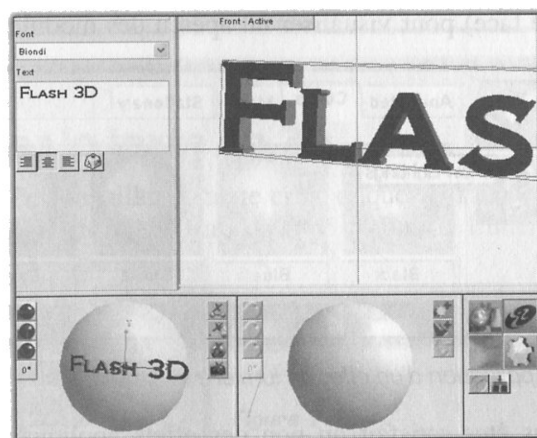


Figure 7.20 : *Contrôle de la rotation*

Rendu et exportation Flash

1 Pour afficher un aperçu de l'animation telle qu'elle sera exportée, cliquez sur l'onglet **Preview and Export Editor**.

2 Dans la liste déroulante *Target File Type* (Type de fiches cibles) située dans la colonne de gauche, choisissez le format Flash avec exportation (SWF).



Importation dans Flash

Pour importer une animation créée avec Swift 3D au sein d'un fichier Flash, sélectionnez le format SWFT (Swift 3D Flash Importer, Importation de fichiers Swift 3D pour Flash) au sein de la liste déroulante *Type de fichier*.

3 Conservez les options par défaut et cliquez sur le bouton **Generate All Frames** (calculer toutes les images). Toutes les images nécessaires à la création de l'animation sont calculées. Les textures et effets de lumière sont appliqués à l'objet. Il s'agit de l'étape de rendu.

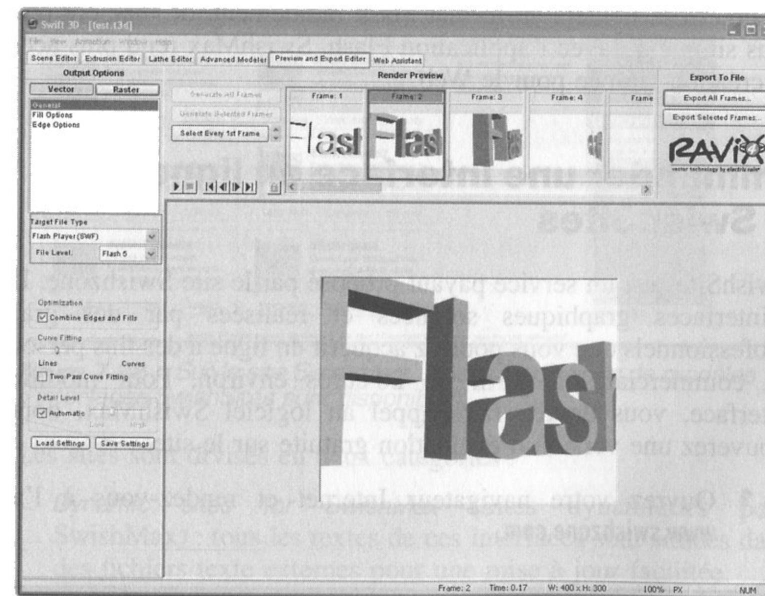


Figure 7.21 : *Rendu de l'animation*

4 Pour exporter l'animation obtenue, cliquez sur le bouton **Export All Frames** (Exporter toutes les images). L'animation est compressée et prête à une publication sur le Web. Notez que dans la version d'évaluation, il n'est pas possible d'exporter l'animation.

5 Pour l'insérer dans une page web, faites appel à un éditeur web tel que Dreamweaver. Il se chargera d'insérer automatiquement le code nécessaire au bon fonctionnement du fichier Flash au sein de la page HTML.

7.3. Un site en Flash clé en main

Créer un site intégralement en Flash est loin d'être à la portée des débutants et demande du temps. Avec SwishSites, vous disposez d'un large choix de modèles graphiques dignes de professionnels, quelle que soit la nature de votre site (personnel, associatif ou même commercial).

Vous pourrez ensuite personnaliser le modèle téléchargé avec le logiciel SwishMax, proposé par le même éditeur. Avec ce logiciel, il est possible de créer des fichiers au format Flash rapidement, de manière beaucoup plus simple qu'avec l'application Flash. SwishMax rend plus accessible la création animée pour le Web.

Commander une interface en ligne sur SwishSites

SwishSites est un service payant proposé par le site Swishzone. Il s'agit d'interfaces graphiques soignées et réalisées par des graphistes professionnels que vous pourrez acquérir en ligne à des fins personnelles ou commerciales à partir de 20 euros environ. Pour modifier une interface, vous devrez faire appel au logiciel SwishMax, dont vous trouverez une version d'évaluation gratuite sur le site.

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **www.swishzone.com**.



Swishzone en version française

Le site propose une traduction rapide de la présentation de ses différents produits. Cliquez sur le drapeau situé en haut à droite pour accéder à la page de présentation des produits qui a été traduite. En



revanche, pour visualiser les modèles et acheter votre interface en ligne, il vous faut quelques notions d'anglais, puisque c'est la seule langue disponible.

Cliquez sur le lien *SwishSites* pour visualiser les modèles mis à votre disposition.

2 Quelques exemples sous forme de vignettes apparaissent. Pour visualiser la totalité des sites disponibles, cliquez sur le lien *View All Sites* (Voir tous les sites).

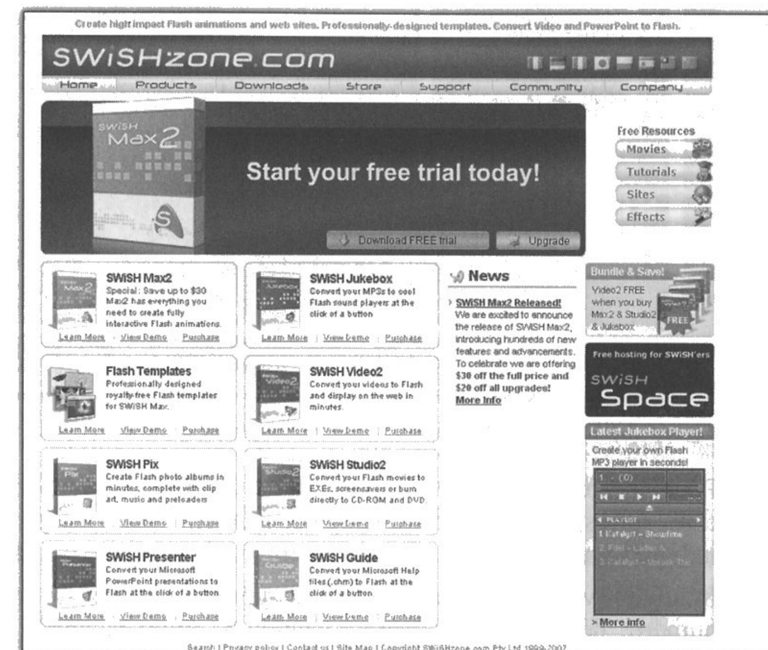


Figure 7.22 : *Sur le site Swishzone, plusieurs dizaines de modèles d'interfaces SwishSites sont disponibles*

3 Les sites sont divisés en deux catégories :

- *Dynamic sites for SwishMax* (Sites dynamiques pour SwishMax) : tous les textes de ces interfaces sont situées dans des fichiers texte externes pour une mise à jour facilitée.
- *Sites for Swish 2 et SwishMax* : les textes des modèles sont inclus directement au sein de l'interface graphique, et non dans un fichier externe. Ils peuvent être personnalisés avec Swish 2 et SwishMax, disponibles chez le même éditeur.

4 Une centaine d'interfaces environ apparaît. Pour avoir un aperçu du modèle graphique au sein du navigateur, cliquez sur sa vignette. Vous pourrez tester la navigation et mieux apprécier le design du site.

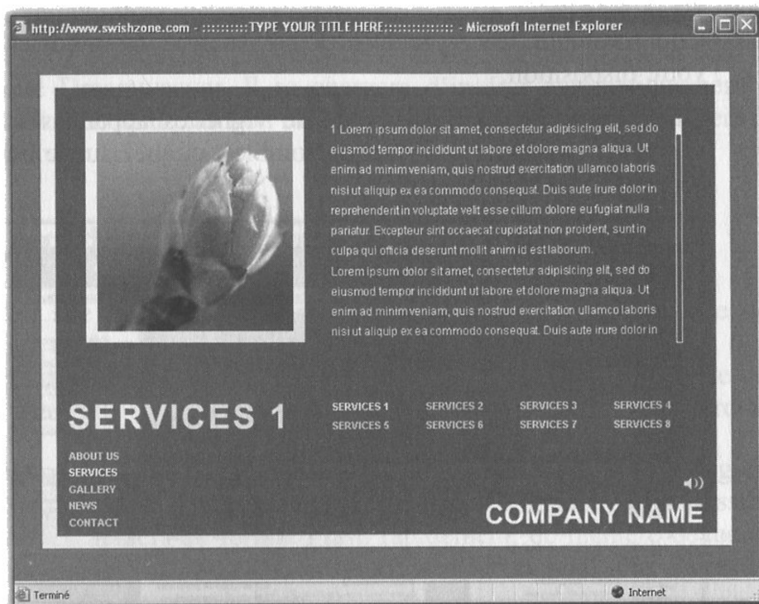


Figure 7.23 : *Aperçu d'une interface SwishSites dans le navigateur*

5 Pour acheter l'interface, cliquez sur le lien *Buy Now*. Cochez la case correspondant à votre modèle. Actuellement, les prix sont indiqués en dollars, mais ils seront convertis en euros par la suite.

6 Indiquez vos coordonnées : nom, prénom, adresse e-mail et numéro de carte de crédit. Quelques minutes après votre inscription, un e-mail avec toutes les informations nécessaires vous permet de télécharger le modèle choisi.

Installer un modèle

1 Le modèle sélectionné apparaît sous forme d'un fichier exécutable. Pour le lancer sur votre ordinateur, double-cliquez dessus.

2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez placer le modèle. Par défaut il s'agit de *C:\MyDocuments*. Pour modifier le répertoire d'installation, cliquez sur le bouton **Browse**, puis choisissez un dossier sur votre ordinateur.

3 Pour poursuivre le processus d'installation, entrez un "code de déblocage" (unlock code) reçu précédemment par e-mail.

4 Rendez-vous dans le répertoire contenant le modèle téléchargé. Les fichiers sources du modèle téléchargé portement l'extension *.swi*. Ils devront être personnalisés avec le logiciel SwishMax, proposé chez le même éditeur.

5 Pour vérifier sur votre ordinateur le fonctionnement de votre site, cliquez sur la page d'index au format HTML située dans le répertoire *Upload*.

Personnaliser un modèle avec SwishMax

SwishMax est un logiciel d'édition vous permettant d'éditer l'interface graphique téléchargée avec SwishSites pour l'adapter à vos besoins.

Installer SwishMax

Pour personnaliser chaque page du site téléchargé, il faut les ouvrir une par une et les modifier avec le logiciel SwishMax. Après les avoir modifiées, il ne restera plus qu'à les exporter une par une au format SWF, sans changer leur nom pour conserver l'arborescence initiale.

1 Rendez-vous sur le site Swishzone à l'adresse **www.swishzone.com**. Dans la barre de navigation, cliquez sur le bouton **Products** (Produits), puis choisissez **SwishMax** (voir Figure 7.24).

2 Cliquez sur le bouton **Download** pour télécharger une version d'évaluation. Double-cliquez sur l'exécutable pour lancer l'installation sur votre ordinateur.

3 Double-cliquez sur l'exécutable pour lancer l'application. L'interface de SwishMax apparaît.



Figure 7.24 : *Téléchargement du logiciel SwishMax*

Ouvrir un fichier .swi

SwishMax est une application permettant d'exporter des animations au format SWF sans utiliser Flash. Les fichiers sources utilisés par SwishMax portent l'extension *.swi*.

1 Choisissez la commande **Fichier/Ouvrir**. Sélectionnez sur votre ordinateur un fichier au format SWI. Celui-ci s'affiche dans l'interface.

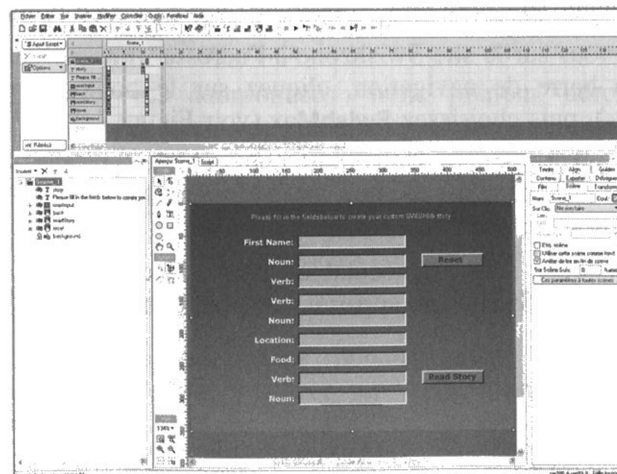


Figure 7.25 : *Personnalisation d'une page dans SwishMax*

2 Tous les éléments sont personnalisables : textes, couleurs, graphiques. Quel que soit le modèle choisi, la personnalisation se déroule de manière identique.



Conserver les fichiers originaux en lieu sûr

Avant toute personnalisation, il est fortement de conseillé de réaliser une copie des fichiers originaux du modèle sur votre disque. Ainsi, vous pourrez travailler sur cette copie et accéder à tout moment aux fichiers d'origine en cas de fausse manipulation. Il est primordial, lors de la copie, de ne modifier ni l'arborescence ni les noms des différents fichiers.

Personnaliser le texte

Commencez par personnaliser le texte de votre modèle : noms, texte de présentation, adresse de contact, etc. En ouvrant chacun des fichiers SWI contenus dans le modèle, vous pourrez modifier au fur et à mesure l'ensemble de ces éléments.

1 La section *Résumé* située à gauche de la scène affiche tous les éléments de la scène de manière hiérarchique de sorte que vous pouvez visualiser facilement les éléments à modifier.

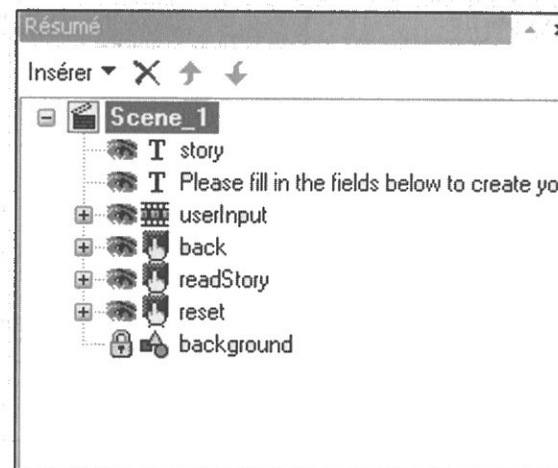


Figure 7.26 : *La section Résumé affiche la liste des éléments contenus dans la page*

2 Placez le curseur sur le texte, reconnaissable grâce à la lettre *T* au sein de la section *Résumé*. Double-cliquez pour afficher la fenêtre **Texte** qui apparaît à droite de l'interface.

3 Cette fenêtre vous permet d'insérer ou de remplacer le texte de votre choix, en choisissant la police, la taille, la couleur ou bien encore le style de texte à utiliser.

Ajouter des effets

1 Pour ajouter des effets supplémentaires au texte, cliquez dessus du bouton droit dans la section *Résumé*. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Effet**.

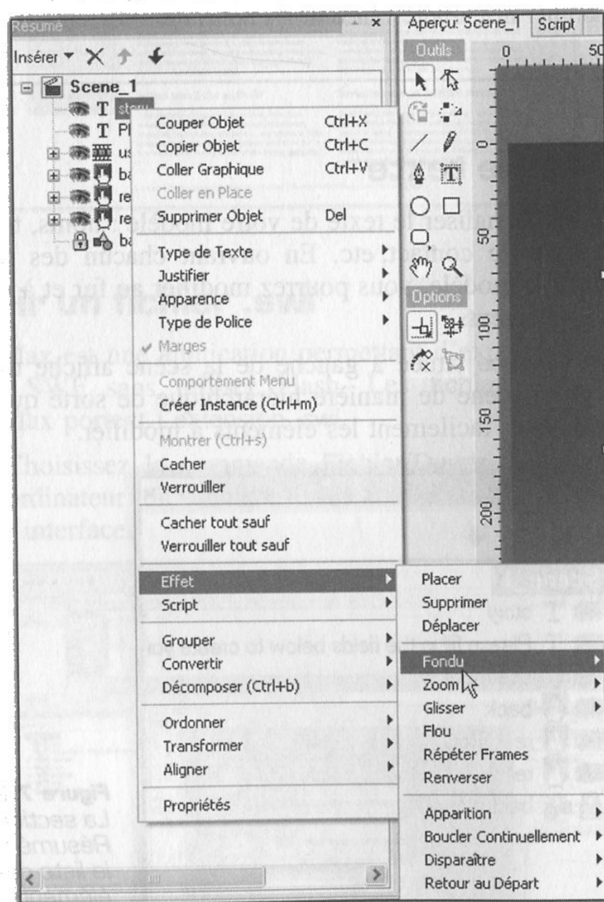


Figure 7.27 : Sélection d'un effet de texte

2 Plusieurs dizaines d'effets sont disponibles et paramétrables par l'intermédiaire des boîtes de dialogue disponibles. Cliquez sur l'effet **Fondu/Fondu entrant** situé en début de liste.

3 L'effet se place automatiquement dans la ligne de temps située dans la partie supérieure de l'interface. Double-cliquez dessus dans la ligne de temps pour afficher la boîte de dialogue correspondant à l'effet sélectionné. Modifiez les options, puis validez en cliquant sur le bouton **Fermer**.

Modifier les images

Plusieurs images sont insérées au sein des modèles SwishSites. Vous pouvez les conserver, les modifier ou en insérer de nouvelles depuis l'interface de SwishMax.

1 Cliquez sur *Image* dans l'arborescence des éléments située à gauche de la scène. Sélectionnez l'image en cliquant dessus. Des carrés blancs apparaissent autour pour confirmer la sélection de l'élément.

2 Sous l'onglet **Forme** situé à droite de la scène, modifiez le nom donné à votre image pour une meilleure organisation dans l'arborescence des éléments. Il est important d'utiliser des intitulés simples à repérer en cas de modification ultérieure.

3 En cliquant sur le bouton **Propriétés** situé sous le même onglet, vous pouvez modifier la position horizontale (en X) et la position verticale (en Y) de l'image ainsi que ses dimensions.



Figure 7.28 : Modification des propriétés d'une image

Exporter la page au format Flash

Après avoir modifié toutes les pages composant le modèle sélectionné dans SwishSites, vous devez les exporter au format SWF pour pouvoir les publier sur Internet.

1 Activez la commande **Fichier/Exporter**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le format SWF et exportez votre fichier dans le dossier *UPLOAD* sans modifier son nom.

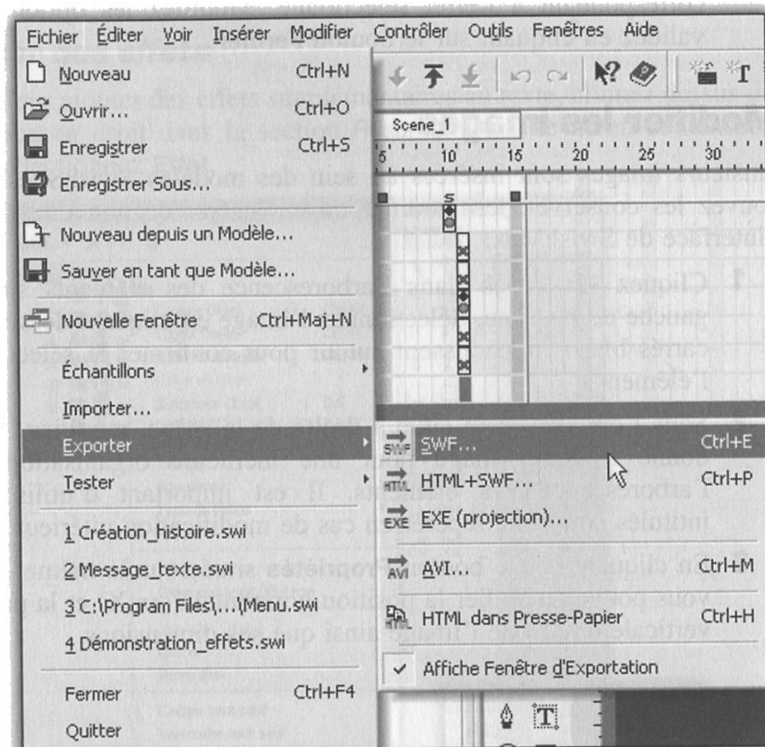


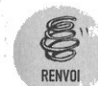
Figure 7.29 : *Exportation au format SWF*

2 Dans le dossier *UPLOAD* se trouve le fichier *index.html*, qui fait appel aux différentes pages exportées au format SWF. Si vous placez votre fichier dans un autre répertoire, vous ne pourrez pas obtenir un aperçu complet de votre site.

Modifier les fichiers HTML

Par défaut, deux fichiers HTML sont présents pour chaque modèle : *main.html* et *index.html*. Pour publier chaque ficher HTML, vous devez modifier titre et balises `META` dans un éditeur web.

1 Ouvrez le fichier *index.html* avec un éditeur de texte tel que Dreamweaver, puis éditez le titre et les balises `META` contenues dans le fichier.



Pour plus d'informations sur l'insertion d'un titre et de balises META au sein d'une page web, reportez-vous au chapitre Référencer un site web.

2 Lorsque vous avez terminé, enregistrez les modifications via le menu **Fichier/Enregistrer sous**. Répétez ces manipulations pour le fichier *main.html*.

3 Publiez les fichiers modifiés au sein du répertoire *UPLOAD* sur votre serveur web, en prenant soin de conserver l'arborescence initiale.

4 Pour visualiser votre site, rendez-vous à l'adresse **www.monsite.com/index.html**, monsite.com étant évidemment à remplacer par l'adresse de votre site web.



Kit graphique Flash

Le logiciel A4Desk, édité par Bluesquad à l'adresse **www.bluesquad.com**, propose de nombreux kits graphiques pour la création de C. V. ou de sites professionnels. Les modèles sont moins réussis que ceux du site Swishzone, mais la personnalisation est rapide. Après la sélection de votre projet, la personnalisation se déroule par le biais d'onglets et de champs de formulaire qu'il suffit de modifier. Simple et efficace !

7.4. Insérer des jeux en Flash sur un site

Vous pouvez proposer quelques jeux en Flash pour distraire vos visiteurs, sans être pour autant un développeur Flash chevronné, et ce grâce au site Jeuxenflash. Il permet d'intégrer une console sur un site avec six jeux gratuits.

Télécharger la console

1 Rendez-vous sur le site **www.t45ol.com** spécialisé dans les jeux exclusivement réalisés en Flash. Tous les genres sont représentés : sport, adresse, arcades, réflexion, il y en a pour tous les goûts.

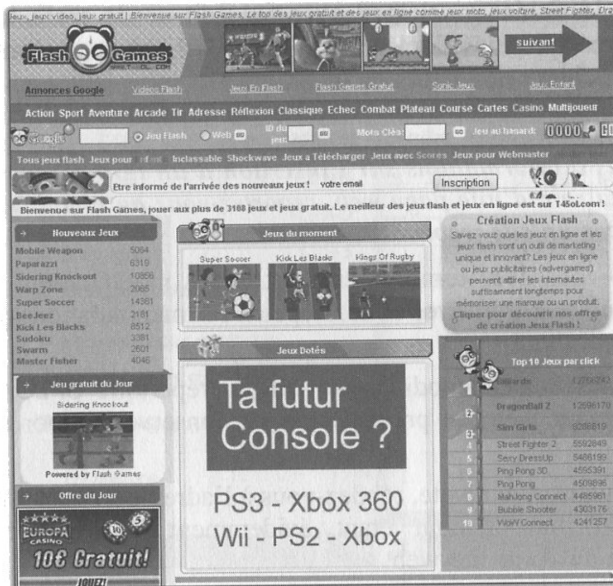


Figure 7.30 : *Ce site propose de nombreux jeux gratuits*

2 Sur la page d'accueil, cliquez sur le lien **Jeux pour webmasters**. Cette section permet d'insérer sur son page web une sélection de jeux proposés sur le site.

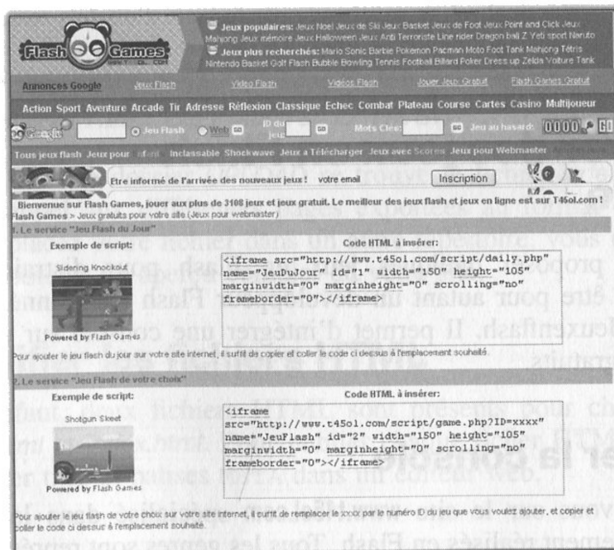


Figure 7.31 : *Insertion de jeux sur son site*

Insérer le code pour une publication en ligne

1 Plusieurs services sont proposés par le site : moteur de recherche de jeux, sélection aléatoire de jeux ou d'un jeu en particulier que vous aurez choisi.

2 Cliquez du bouton droit et activez la commande **Copier** dans le menu contextuel.

3 Ouvrez la page web dans laquelle vous souhaitez insérer la console en recourant à un éditeur web tel que Dreamweaver. Cliquez sur l'onglet **Fractionner** pour visualiser simultanément le code et un aperçu de la page web.


RENVOI

Pour plus d'informations sur la création de pages web avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver****.*

4 Copiez-collez le script indiqué, similaire au code suivant, au sein des balises <BODY> et </BODY> :

```
<iframe src="http://www.t45ol.com/script/daily.php"
✂ name="JeuDuJour" id="1" width="150" height="105"
✂ marginwidth="0" marginheight="0" scrolling="no"
✂ frameborder="0">
</iframe>
```

Ce code permet d'appeler le fichier Flash au sein de la page web. Sur Dreamweaver, vous ne verrez pas le jeu Flash, il est indispensable d'enregistrer préalablement la page puis de la lancer depuis un navigateur Web.

5 Au sein du navigateur, une vignette avec le "jeu du jour", choisi aléatoirement parmi tous les jeux proposés sur le site, apparaît à l'écran. Pour jouer, il suffit de cliquer dessus.

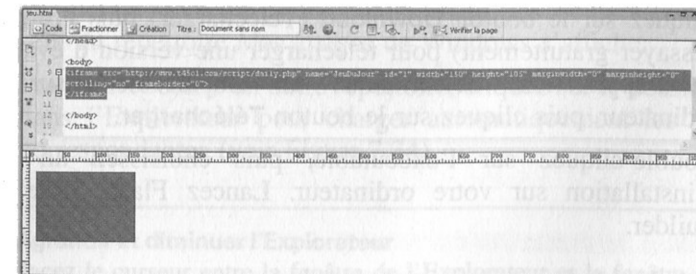


Figure 7.32 : *Insertion du code dans Dreamweaver*

7.5. Créer un diaporama en Flash

Profiter de l'interactivité de Flash pour publier un album photo en ligne, c'est possible grâce à Flash Slide Show Builder, une application spécialement dédiée à la création de diaporamas. Elle propose également de réaliser des retouches simples sur des images. Les modèles sont réussis, avec des styles variés, du cartoon, etc.

La réalisation de l'album photo se déroule en quatre étapes. Vous pouvez ajouter musique et transitions. L'exportation s'effectue au format Flash pour que le document puisse être intégré comme n'importe quelle autre animation.

Bien qu'en anglais, l'interface est accessible à tous grâce à de nombreuses icônes, qui permettent de créer et d'éditer facilement toutes les options nécessaires à la création du diaporama.

Installer Flash Slide Show Builder

Flash Slide Show Builder est une application proposée au prix de 35 euros environ. Vous pourrez vous la procurer directement sur le site de l'éditeur.

Une version d'évaluation de trente jours incluant toutes les fonctionnalités est disponible. Elle permet de tester l'efficacité du logiciel. Seule différence par rapport à la version payante : la présence d'un copyright de l'éditeur sur chaque photo réalisée avec l'application.

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **www.photo-to-dvd.com**. Dans la barre de navigation principale, activez le lien *Products/Flash Slide Show Builder* pour accéder à la page de présentation du logiciel (voir Figure 7.33).

2 Cliquez sur le bouton **Download** (Télécharger) puis **Free to try** (Essayer gratuitement) pour télécharger une version d'évaluation de l'application. Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur, puis cliquez sur le bouton **Télécharger**.

3 Double-cliquez sur l'exécutable, puis choisissez un fichier d'installation sur votre ordinateur. Lancez Flash Slide Show Builder.



Figure 7.33 : *Téléchargement de Flash Slide Show Builder*



Flash Album Studio

Flash Album Studio est une application proposée par le même éditeur. Elle permet de créer des albums photos au format Flash. Il s'agit d'une version "allégée" de Flash Slide Show Builder Album, vendue au prix de 25 euros environ et comprenant moins de transitions et d'effets spéciaux, mais avec des thèmes graphiques réussis, adaptés à un usage personnel.

Sélectionner les photos

1 Par défaut, lors du premier démarrage, les fichiers contenus au sein du répertoire *Mes images* de Windows s'affiche.

2 Pour sélectionner un autre répertoire, cliquez sur le dossier ad hoc dans l'Explorateur pour charger automatiquement les vignettes correspondantes (voir Figure 7.34).



Agrandir et diminuer l'Explorateur

Placez le curseur entre la fenêtre de l'Explorateur et la fenêtre de sélection des photos : le curseur se transforme en deux flèches



horizontales et verticales. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et tout en la déplaçant vers la gauche ou la droite, vous pouvez redéfinir les espaces entre les éléments.



Figure 7.34 : Aperçu des vignettes dans Flash Slide Show Builder

3 Cliquez sur une photo et glissez-déplacez-la en bas de l'écran. Cette fenêtre est destinée à recevoir les images utilisées dans le diaporama.



Insérer une photo par double clic

Si vous double-cliquez sur l'une des photos du répertoire, celle-ci s'affiche automatiquement dans la sélection du diaporama.

4 Renouvelez cette opération autant de fois que nécessaire. Si vous souhaitez sélectionner plusieurs photos en même temps, maintenez la touche Ctrl enfoncée. Insérez au minimum une dizaine de photos pour éviter que le diaporama ne tourne en boucle, le maximum étant fixé à deux cents photos.

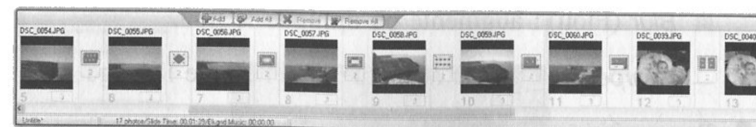


Figure 7.35 : Sélection des photos du diaporama

5 Pour insérer toutes les photos d'un dossier, cliquez sur le bouton **Add all** (Ajouter toutes les photos). Vous pouvez aussi les supprimer avec le bouton **Remove** (Effacer) et **Remove All** (Effacer toutes les images sélectionnées).

6 Sous les vignettes sélectionnées s'affichent le nombre de photos insérées ainsi que la durée prévue pour la diffusion du diaporama.

Éditer les photos

Flash Slide Show Builder inclut un éditeur de photos pour effectuer des retouches basiques (recadrer, ajuster la luminosité, le contraste et les couleurs d'une image…).

Effectuer des retouches rapides

1 Pour effectuer rapidement des retouches sur vos photos avant la création du diaporama, double-cliquez sur une vignette au sein de la fenêtre de sélection. L'onglet **Edit** (Édition) est activé automatiquement.



Figure 7.36 : Sélection des photos du diaporama

2 Dans la colonne de gauche, vous disposez de quatre curseurs pour effectuer des retouches rapides :

- *Brightness* (Luminosité) : ajuste la luminosité de l'image.
- *Contrast* (Contraste) : corrige les problèmes de contraste.

- *Blur* (Flou) : augmente ou diminue le flou.
  - *Sharpen* (Netteté) : accentue la netteté de l'image.

3 Pour mieux visualiser les retouches effectuées, cliquez sur les boutons **Zoom in** (Zoom avant) et **Zoom out** (Zoom arrière).

4 Si vous souhaitez annuler les transformations effectuées et retrouver l'image originale, cliquez sur le bouton **Restore** (Restaurer).

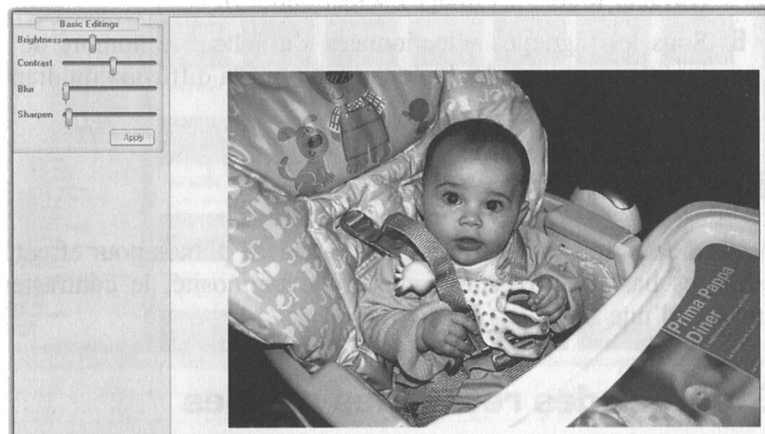


Figure 7.37 : *Édition d'image*

Appliquer des effets

1 Dans la liste déroulante *Photo Filter* (Filtres photos), située dans la zone inférieure gauche de la fenêtre d'édition, cinq filtres sont disponibles :

- *Old Film* (Effet vieux film) : cet effet vieillit la photo.
- *Negative* (Négatif) : un effet négatif est appliqué aux couleurs de la photo.
- *Gray* (Gris) : l'image passe en niveau de gris.
- *White & Black et Black & White* (Noir et blanc) : un effet noir et blanc est appliqué.

2 Sélectionnez l'un des filtres proposés pour visualiser immédiatement un aperçu dans la fenêtre de droite.

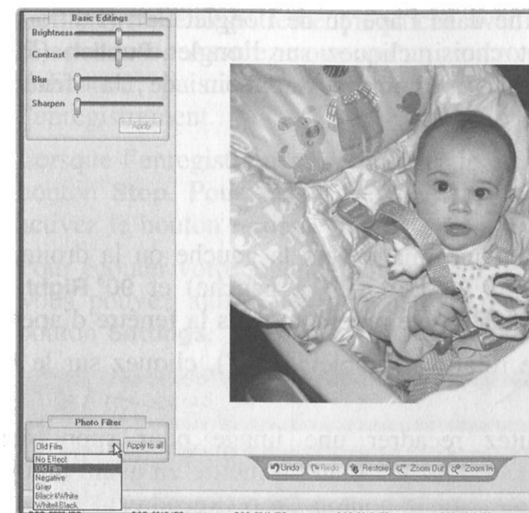


Figure 7.38 : *Sélection d'un filtre*

3 Pour appliquer un effet à toutes les photos du diaporama, cliquez sur le bouton **Apply to all** (Appliquer à tous).

Effet de mouvement

Les effets de mouvement diffèrent des transitions appliquées entre chaque photo. Il s'agit ici de créer un effet lors de l'affichage de la photo.

1 Pour appliquer des effets de mouvement à la photo, sélectionnez-la en cliquant sur sa vignette.

2 Dans la section *Photo Motion* située en haute à droite de l'interface, sélectionnez un effet de mouvement dans la liste déroulante (gauche à droite, haut vers bas, etc).

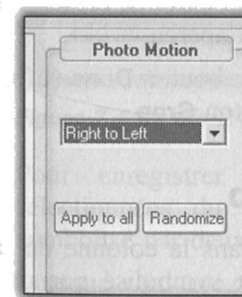


Figure 7.39 : *Ajout d'un effet de mouvement*

3 Rien n'est modifié dans l'aperçu de l'onglet **Edit** (Édition). Pour visualiser l'effet choisi, cliquez sur l'onglet **Publish** (Publier), puis sur le bouton **Lecture** au sein de la fenêtre de prévisualisation.

Rotation et recadrage

1 Pour faire pivoter une image vers la gauche ou la droite, faites appel aux boutons **90° Left** (90° à gauche) et **90° Right** (90° à droite). La modification se répercute dans la fenêtre d'aperçu.

2 Pour opérer une rotation complète (180°), cliquez sur le bouton **180° Flip**.

3 Si vous souhaitez recadrer une image pour supprimer des éléments inutiles de l'arrière-plan ou mettre en avant un élément de la photo, cliquez sur le bouton **Crop** (Recadrer).

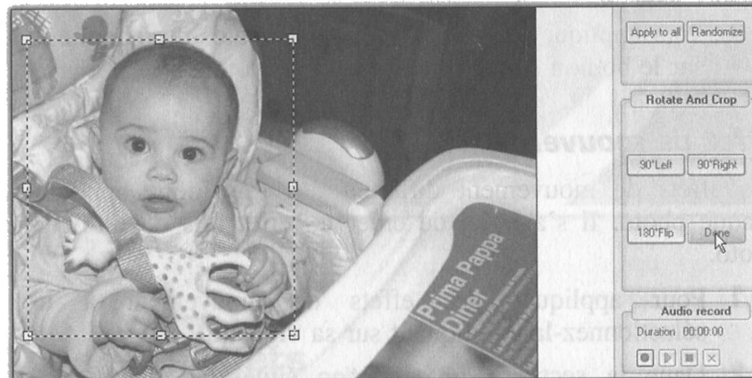


Figure 7.40 : *Recadrage d'une photo*

4 Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et délimitez la zone à conserver au sein de la fenêtre d'aperçu.

5 Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Done** (Effectué), qui a remplacé automatiquement le bouton **Crop**.

Enregistrer une légende audio

1 Dans la section *Audio Record*, située dans la colonne de droite, cliquez sur le bouton d'enregistrement symbolisé par un rond rouge.

2 La fenêtre d'enregistrement s'affiche avec un aperçu de la photo sélectionnée. Assurez-vous qu'un micro est branché à votre ordinateur, puis cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.

3 Lorsque l'enregistrement de la légende est terminé, cliquez sur le bouton **Stop**. Pour suspendre momentanément l'enregistrement, activez le bouton **Pause**.

4 Pour écouter votre légende, cliquez sur le bouton **Play** (Lecture). Vous pouvez ajuster les paramètres sonores en cliquant sur le bouton **Settings**.

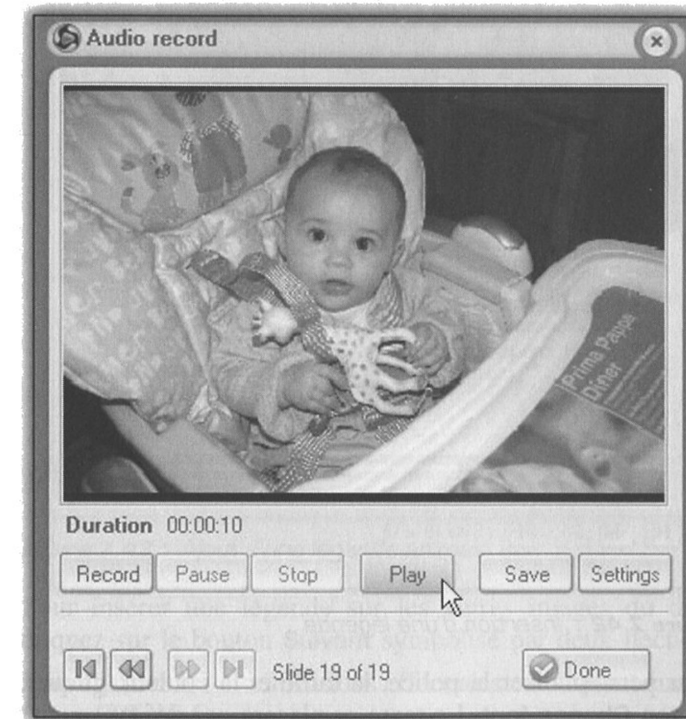


Figure 7.41 : *Ajout d'une légende audio*

5 Pour enregistrer une légende pour chacune des photos sélectionnées du diaporama, cliquez sur le bouton **Suivant** symbolisé par deux flèches vertes.

6 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de toutes les photos, cliquez sur le bouton **Done** (Effectué).

Insérer du texte

1 Cliquez sur le bouton **Text Settings**. Dans la boîte de dialogue **Text Settings**, insérez dans la zone de texte *Photo Description* la légende de votre image.

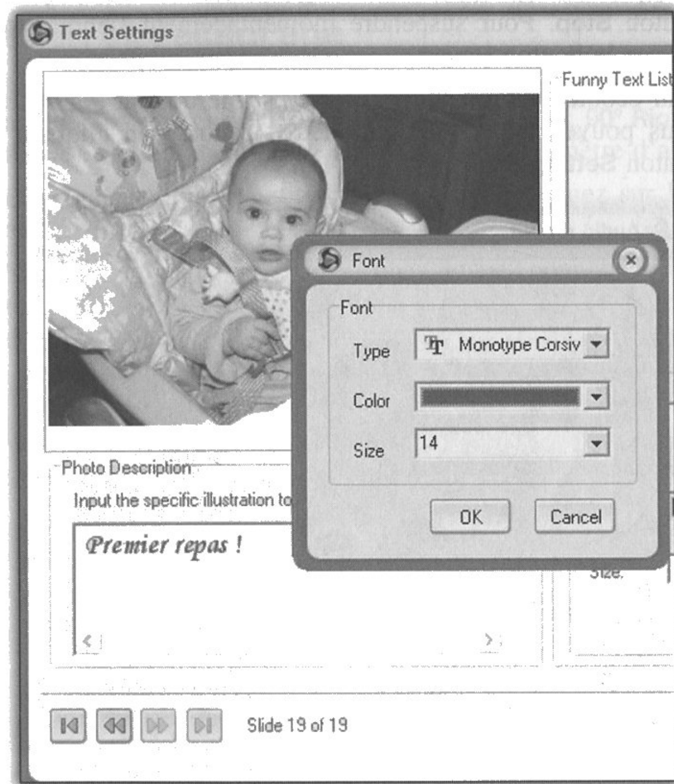


Figure 7.42 : *Insertion d'une légende*

2 Pour personnaliser la police, la taille et la couleur, cliquez sur le bouton **Change font**. Le texte se placera par défaut sous l'image.

3 Pour insérer un texte animé, cliquez sur l'icône *Add* située à droite de la zone *Funny Text List*. Entrez la légende dans le champ de texte qui apparaît.

4 Sélectionnez une police dans la liste déroulante *Font Type*, cochez la case *Bold* (Gras) ou *Italic* (Italique) pour ajouter un style de type gras ou italique au texte.

5 Sélectionnez une couleur dans la liste déroulante *Color* ainsi qu'une taille de texte dans la liste déroulante *Size*.

6 Enfin, pour définir le type d'effet à appliquer, choisissez-le dans la liste déroulante *Funny Text Effect*. Un aperçu de ces effets spéciaux est visible dans la fenêtre **Sample** (Exemple).

7 Pour placer précisément le texte animé sur l'image, glissez-déplacez-le au sein de la fenêtre d'aperçu à l'emplacement de votre choix.



Figure 7.43 : *Ajout d'une légende animée*

8 Pour insérer une légende sur les autres images du diaporama, cliquez sur le bouton **Suivant** symbolisé par deux flèches.

9 Sauvegardez les modifications effectuées en cliquant sur le bouton **Done** (Effectué).

Définir des transitions

Les transitions sont des animations lancées lors du passage d'une photo à l'autre. Flash Slide Show Builder inclut une centaine de transitions.

1 Pour choisir les transitions du diaporama, cliquez sur l'onglet **Effect** (Effet). Dans la colonne de gauche, choisissez une transition, puis double-cliquez dessus.

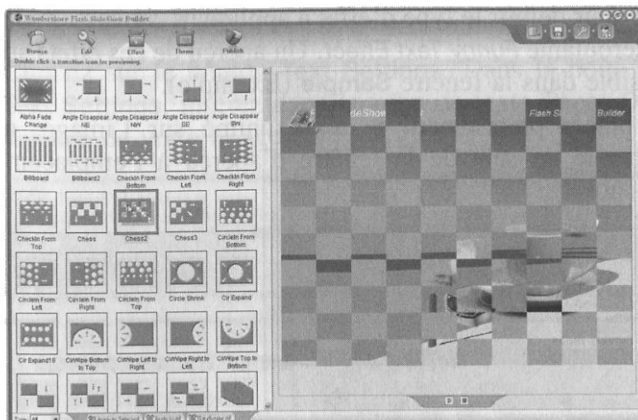


Figure 7.44 : *Aperçu des transitions disponibles sous l'onglet Effet*

2 Si une transition vous plaît, glissez-déplacez-la sur l'icône située entre les vignettes. Le chiffre indiqué en dessous correspond à la durée de la transition, par défaut 2 secondes. Si vous souhaitez allonger ou raccourcir ce délai, cliquez sur le chiffre pour le modifier.

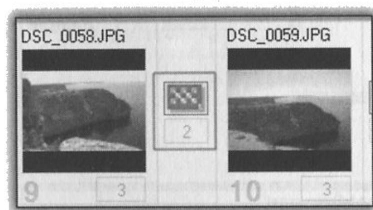


Figure 7.45 : *Insertion d'une transition entre deux images du diaporama*

3 Pour modifier la durée de l'affichage, définie par défaut à 3 secondes, cliquez sur le chiffre *3* situé sous la vignette de sélection et entrez le chiffre de votre choix.

4 Si vous souhaitez appliquer la même transition à l'ensemble du diaporama, sélectionnez la vignette de transition, puis cliquez sur le bouton **Apply to all** (Appliquer à tous).

5 Pour utiliser des transitions différentes dans le diaporama, cliquez sur le bouton **Randomize all** (Mode aléatoire).

Sélectionner un thème

Le thème correspond à l'habillage graphique utilisé pour le diaporama. Les graphismes s'avèrent agréables et couvrent de nombreux domaines tels que le sport, les voyages ou la vie professionnelle.

1 Dans la colonne de gauche, sélectionnez le thème correspondant à vos attentes. Un aperçu s'affiche à droite.

2 Chaque thème est constitué de trois parties distinctes accessibles via un onglet :

- **Template** (Modèle) : donne un aperçu du modèle choisi et des pages intérieures du diaporama.
- **Opening Movie** (Animation d'ouverture) : comme un film, chaque diaporama est composé d'une petite scène d'introduction que vous pouvez visualiser en cliquant sur cet onglet.
- **Ending Movie** (Animation de fin) : affiche l'animation de fin du diaporama.

Notez que, lors de la publication finale, vous pourrez choisir de conserver ou non ces animations de début ou de fin.

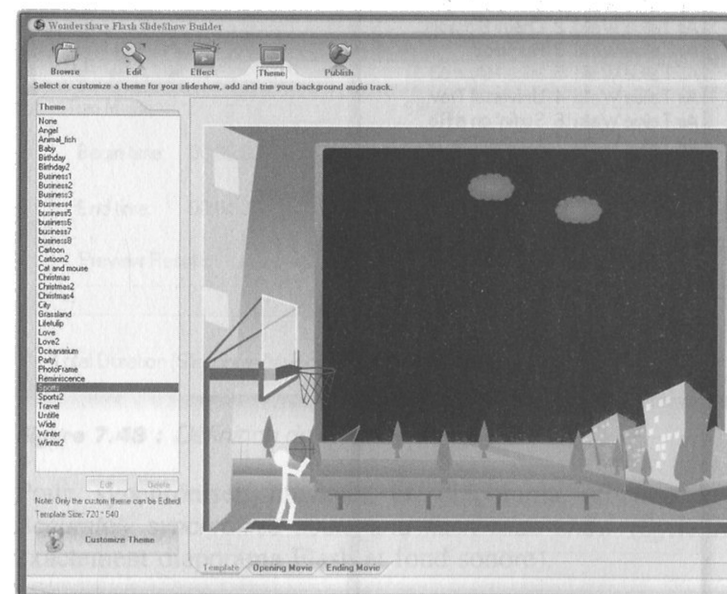


Figure 7.46 : *Choix d'un thème*

Ajouter une musique de fond

1 Si vous cliquez sur l'onglet **Template**, la colonne de droite permet de sélectionner une musique de fond qui accompagnera le diaporama.

2 Cliquez sur le bouton **+** pour sélectionner un morceau musical sur votre ordinateur. Choisissez un fichier au format MP3 et WAV, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

3 Vous pouvez utiliser un seul morceau en guise de musique de fond ou en compiler plusieurs en cliquant à chaque fois sur le bouton **+**.

4 Pour modifier l'ordre des morceaux, sélectionnez le morceau à déplacer, puis cliquez sur les boutons symbolisés par une flèche vers le haut ou une flèche vers le bas. Si vous souhaitez effacer un morceau, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur le bouton **–** .

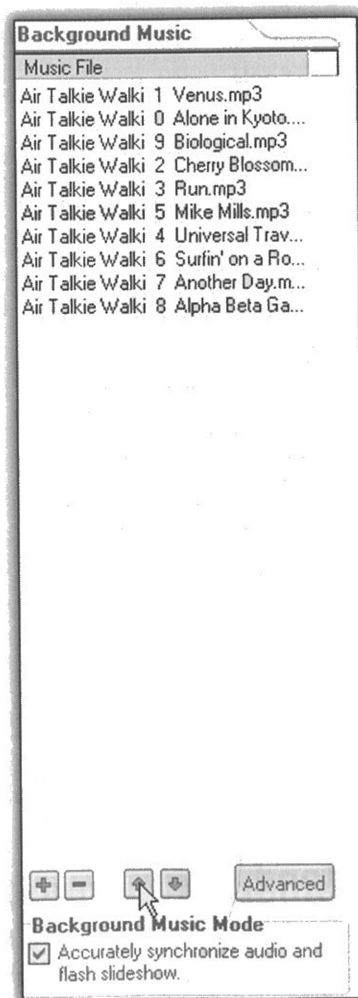


Figure 7.47 : *Organisation des morceaux musicaux*

5 Pour écouter le fond musical, cliquez sur le bouton **Advanced** (Avancé). La durée totale des morceaux insérés s'affiche.

6 Ajustez le volume en déplaçant la réglette correspondante et cliquez sur le bouton **Lecture** pour écouter vos morceaux. Si vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Done** (Effectué).

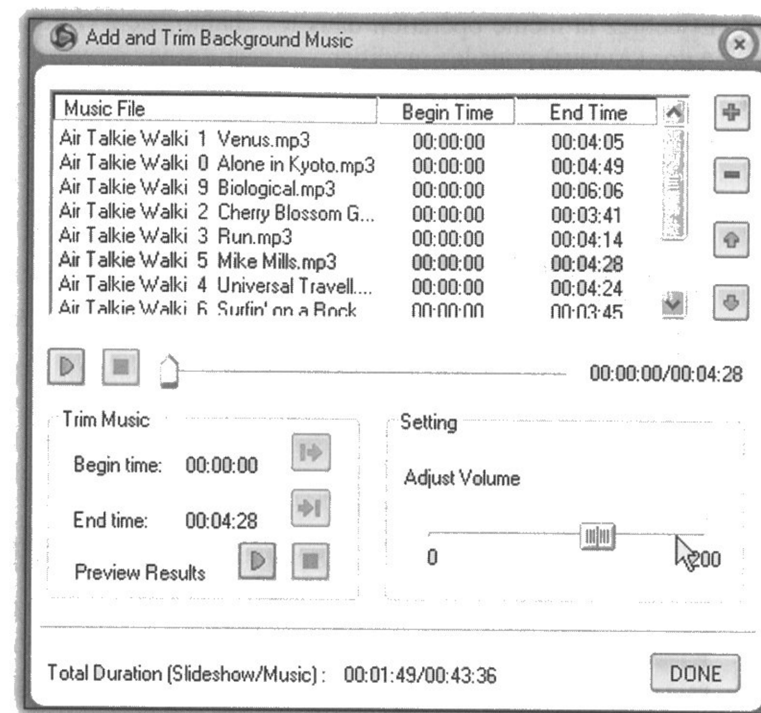


Figure 7.48 : *Définition de la durée du fond sonore*

7 Pour synchroniser musique et diaporama, cochez la case *Accurately synchronise audio and flash slide show* (Synchroniser exactement diaporama Flash et fond sonore).

Personnaliser les animations

1 Pour chaque thème, le texte des animations de début et de fin peut être personnalisé. Cliquez sur l'onglet **Opening Movie** situé sous la fenêtre d'aperçu.

2 Dans la colonne de droite, cliquez dans le champ *Tite (*Titre), sélectionnez le titre par défaut, supprimez-le en appuyant sur la touche Suppr, puis remplacez-le par votre propre texte.



Figure 7.49 : Personnalisation de l'écran de démarrage

3 Effectuez la même opération dans les champ *Label* (Étiquette) et *Autor* (Auteur) pour les modifier.

4 Cliquez sur l'onglet **Ending Movie** et modifiez les champs *Label* et *Cast View* (Réalisateur). Les modifications effectuées se répercutent immédiatement au sein de la fenêtre d'aperçu.

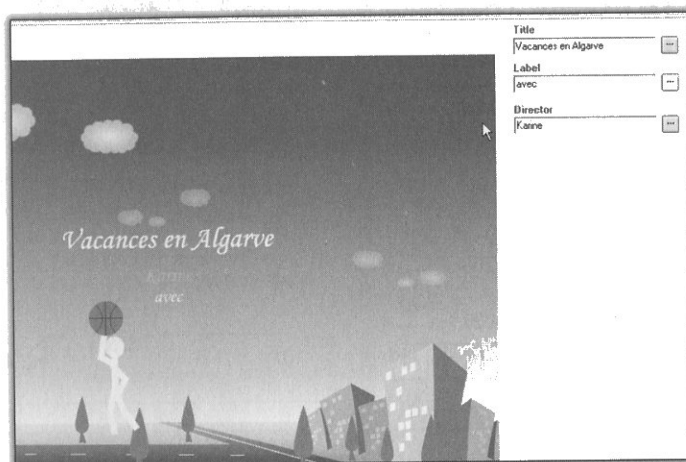


Figure 7.50 : Modification des paramètres de texte au sein de l'écran de démarrage

Personnaliser un thème

Si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les thèmes proposés, vous avez la possibilité de personnaliser un thème avec l'application.

Définir la taille de l'animation

1 Cliquez sur le bouton **Customize Theme** situé sous la liste des thèmes.

2 La boîte de dialogue **Theme Size Setting** (Définition de taille) apparaît.

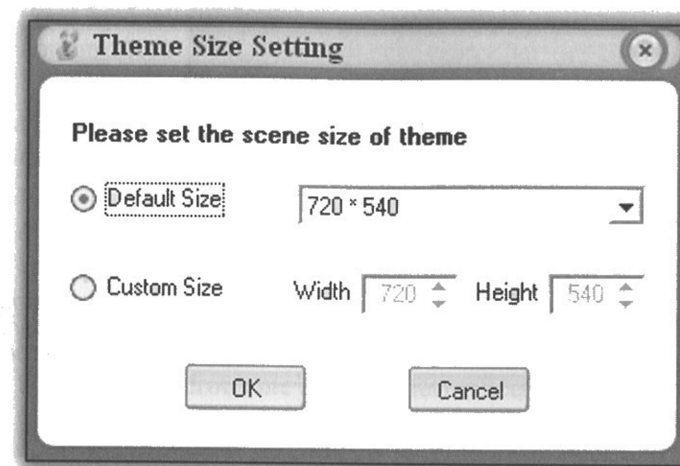


Figure 7.51 : Modification de la taille de l'animation

3 Par défaut, le paramètre *Default Size* (Taille par défaut) est activé. Vous pouvez sélectionner dans la liste déroulante deux autres tailles prédéfinies ou cochez *Custom Size* pour personnaliser la largeur et la hauteur. Validez par un clic sur le bouton OK.

Modifier l'apparence du thème

1 La boîte de dialogue **Theme Designer** s'affiche. Cet écran permet de personnaliser l'animation de démarrage du diaporama.

2 Dans la section *Background Mode* (Type d'arrière-plan), vous pouvez spécifier dans la liste *Type* une couleur (*Color*) ou une image (*Picture*).

3 Si vous sélectionnez *Picture*, la fenêtre **Ouvrir** s'affiche. Le dossier *Background* situé dans le répertoire d'installation de Flash Slide Show Builder réunit quatre arrière-plans que vous pouvez utiliser au sein de vos thèmes. Sélectionnez l'image de votre choix, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

4 Vous pouvez également créer vos propres images à condition qu'elles soient au format JPEG. À cette fin, utilisez un logiciel de retouche d'images, puis enregistrez votre arrière-plan au sein du répertoire *Background*.

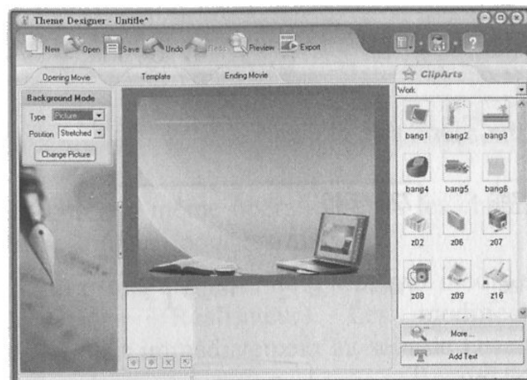


Figure 7.52 : *Sélection d'une image d'arrière-plan pour un thème personnalisé*



***Pour plus d'informations sur la création d'images JPEG, reportez-vous au chapitre* Optimiser des images pour le Web.**

5 Pour modifier la position de l'image d'arrière-plan, sélectionnez une option dans la liste déroulante *Position*.

6 Si vous préférez opter pour une couleur d'arrière-plan, choisissez *Color* dans la liste déroulante *Type*, puis sélectionnez une couleur dans la liste déroulante située juste en dessous.

7 Dans la colonne de droite, vous pouvez ajouter un clipart dans les bibliothèques d'éléments proposés. Glissez-déplacez un clipart vers la fenêtre d'aperçu pour l'insérer.

8 Si vous souhaitez ajouter davantage de cliparts, sélectionnez une catégorie dans la liste déroulante situé au-dessus.

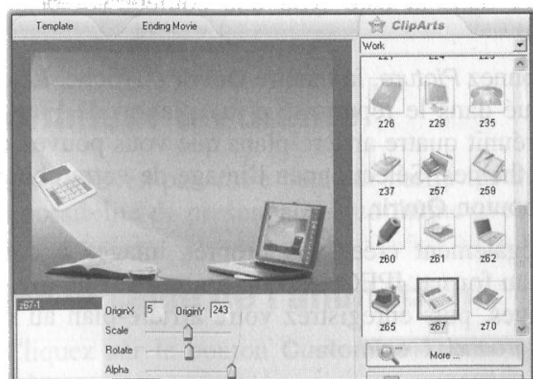


Figure 7.53 : *Utilisation de cliparts au sein d'un thème personnalisé*

9 Pour insérer un clipart issu de votre ordinateur, cliquez sur le bouton **More** (Plus). Sélectionnez un clipart au format JPEG ou SWF (format Flash), puis validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.

10 Pour ajouter du texte, cliquez sur le bouton **Add Text** (Ajouter du texte). Inscrivez votre texte dans le champ *Text*.

11 Pour le placer sur la scène, entrez ses coordonnées dans les champs *OriginX* et *OriginY* ou glissez-déplacez-le directement au sein de la fenêtre d'aperçu.

12 Pour agrandir/diminuer la taille du texte ou effectuer une rotation, déplacez les curseurs *Scale* et *Rotate* vers la gauche ou la droite.

13 Dans la liste déroulante *Effect* (Effet), sélectionnez un effet pour le texte. Spécifiez ensuite la police au sein de la liste déroulante *Font*. Puis indiquez la couleur, la taille et, si nécessaire, un style en cochant les cases *Bold* (Gras) ou *Italic* (Italique).

14 Pour réinitialiser tous les réglages, cliquez sur le bouton **Reset**.

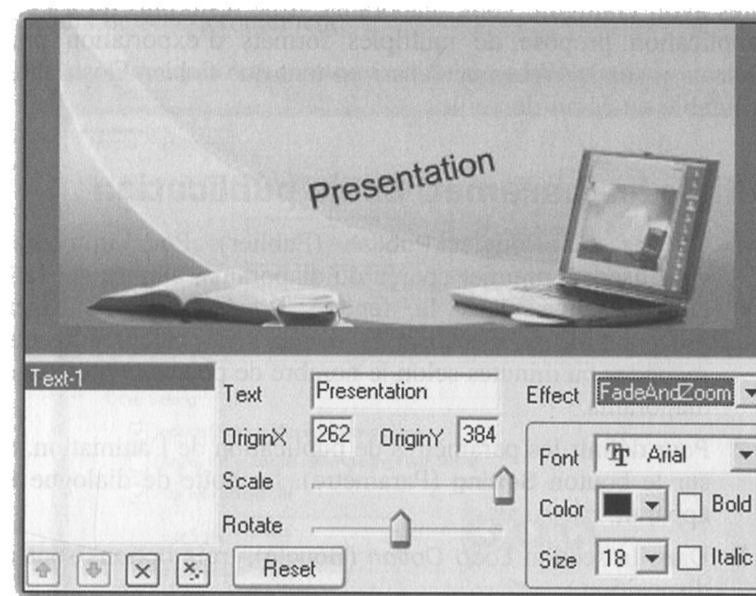


Figure 7.54 : *Ajout de texte animé*

15 Lorsque vous avez terminé la personnalisation de l'animation d'ouverture, cliquez sur l'onglet **Template**. Le paramétrage est

relativement similaire. Une liste déroulante supplémentaire, située dans la section *Photo Frame*, vous permet de choisir un cadre pour vos photos.

16 Enfin, cliquez sur l'onglet **Ending Movie** et affectez les paramètres nécessaires. La configuration de l'animation de fin est comparable à celle de l'animation d'ouverture.

17 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'onglet **Export**. Cochez le bouton radio *Export to Wondershare Slide Show Builder Theme* (Exporter en tant que thème pour Flash Slide Show Builder). Donnez un nom à votre thème, puis enregistrez-le.

18 Fermez la fenêtre et sauvegardez-le. Le thème nouvellement créé est automatiquement ajouté à la liste des thèmes.

Publier le diaporama

Après avoir configuré votre diaporama, il ne reste plus qu'à l'exporter. L'application propose de multiples formats d'exportation pour une publication sur le Web, mais aussi en tant que fichier Flash autonome, exécutable ou écran de veille.

Définir les paramètres de publication

1 Cliquez sur l'onglet **Publish** (Publier). Pour immédiatement visualiser un premier aperçu du diaporama, cliquez sur le bouton **Lecture** situé dans la fenêtre **Preview** (Prévisualiser). Le processus de prévisualisation démarre et peut prendre quelques secondes ou minutes selon le nombre de photos contenues dans le diaporama.

2 Pour définir les paramètres de publication de l'animation, cliquez sur le bouton **Setting** (Paramètre). La boîte de dialogue **Setting** apparaît.

3 Dans la section *Loop Option* (Boucle), trois options sont à votre disposition :

- *Loop Automatically* (Boucle automatiquement) : c'est l'option proposée par défaut. L'animation tournera en boucle.
- *Keep the "Play again"* (Rejouer l'animation) : à la fin de l'animation, il sera possible de la rejouer en cliquant sur un bouton.
- *No Loop* (Pas de boucle) : l'animation n'est pas rejouée.

4 Dans la section *Other Setting* (Autre paramètre), cochez/décochez les options de votre choix :

- *Include Opening Movie & Ending Movie* (Inclure animations d'ouverture et de fin) : pour conserver les animations d'ouverture et de fin.
- *Dislpay the preloader when loading Flash Movie* (Afficher une animation de préchargement lors du lancement de l'animation Flash) : cette option, décochée par défaut, est pourtant conseillée pour une publication sur Internet. Lors du chargement de votre animation, une barre de chargement s'affichera pour indiquer précisément le temps restant avant le lancement du diaporama.
- *Play with control bar* (Jouer avec la barre de contrôle) : cette option affiche les boutons **Lecture**, **Précédent** et **Suivant**. Si vous décochez cette option, l'animation sera automatiquement jouée en mode Diaporama, sans que le lecteur puisse intervenir lors de son déroulement.

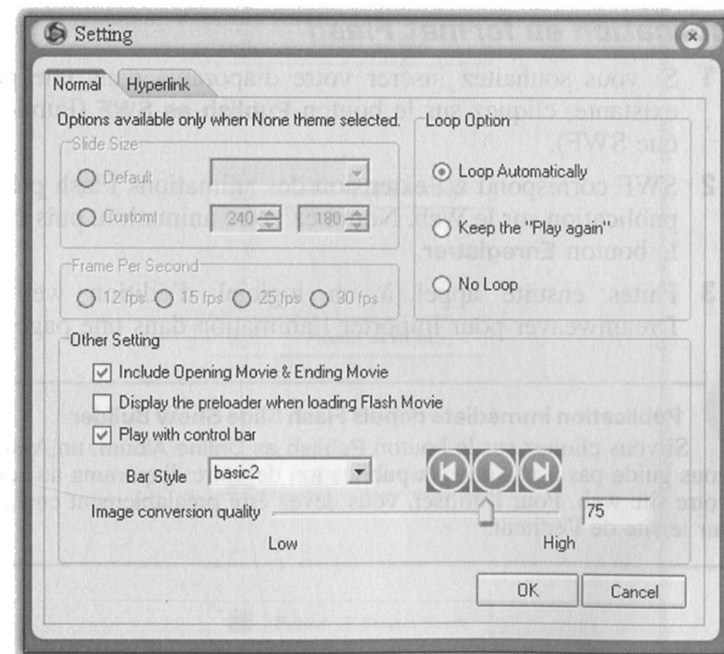


Figure 7.55 : *Les options de publication de Flash Slide Show Builder*

5 Enfin, le curseur *Image conversion quality* (Optimisation d'images) permet de définir la compression à appliquer à vos photos pour optimiser le poids final de l'animation. Plus la valeur entrée est importante, plus la qualité est optimale et le poids important. Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer les modifications.



Sauvegarder le projet en cours

Si vous ne souhaitez pas publier immédiatement votre diaporama, cliquez sur l'icône *Save* pour enregistrer votre projet afin d'y revenir ultérieurement.

Choisir un format d'exportation pour le Web

De multiples formats d'exportation sont proposés par l'application. Mais nous allons plus spécialement nous intéresser au format approprié pour Internet.

Publication au format Flash

1 Si vous souhaitez insérer votre diaporama dans une page web existante, cliquez sur le bouton **Publish as SWF** (Publier en tant que SWF).

2 SWF correspond à l'extension des animations Flash prêtes à une publication sur le Web. Nommez votre animation, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

3 Faites ensuite appel à un logiciel d'édition web tel que Dreamweaver pour importer l'animation dans une page web.



Publication immédiate depuis Flash Slide Show Builder

Si vous cliquez sur le bouton **Publish as Online Album**, un Assistant vous guide pas à pas dans la publication de votre diaporama au sein de votre site web. Pour l'utiliser, vous devez être préalablement enregistré sur le site de l'éditeur.



Pour plus d'informations sur la création de pages web avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

Publication au format HTML

1 Pour publier une page HTML avec le diaporama Flash, cliquez sur le bouton **Publish as HTML** (Publier en tant que fichier HTML).

2 Une page HTML contenant l'animation Flash est automatiquement générée. Double-cliquez sur la page HTML obtenue pour la lancer dans le navigateur.

3 Par défaut, la page HTML possède un fond blanc, mais vous pouvez personnaliser son apparence en faisant appel à un éditeur web.

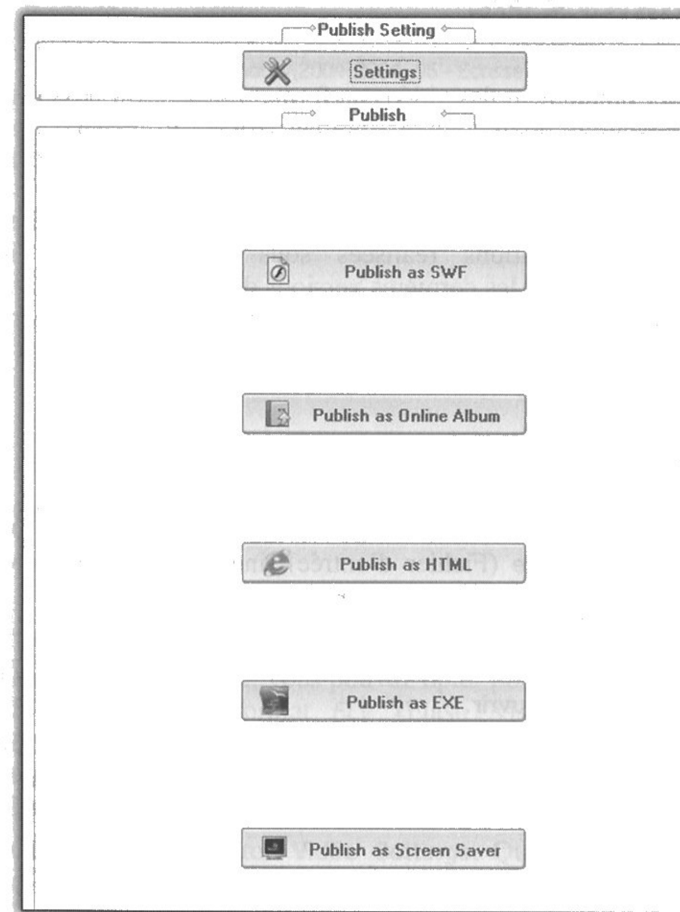


Figure 7.56 : *Les différents formats d'exportation*



Les autres formats d'exportation

Flash Slide Builder Show propose également de publier votre diaporama au format EXE. Principal avantage de ce format, le Flash Player n'est pas nécessaire. Le diaporama s'installe sur l'ordinateur comme n'importe quelle application. Autre possibilité : générer un écran de veille à partir de votre diaporama en cliquant sur le bouton **Publish as Screen Saver** (Publier en tant qu'écran de veille).

7.6. Transformer des vidéos en animations SWF

Transformer rapidement des vidéos au format Flash, c'est possible grâce à une application poids plume nommée Video to Flash Converter, téléchargeable sur le site de son éditeur à l'adresse www.geovid.com.

Principal avantage du format Flash, le Player indispensable pour visualiser les animations réalisées sous ce format est intégré automatiquement dans les dernières versions des principaux navigateurs, alors que la plupart des fichiers vidéo nécessitent le téléchargement d'un plug-in complémentaire.

Sélectionner la vidéo

1. La fenêtre **Video to Flash Converter** est minimaliste. Dans le champ *Input File* (Fichier d'entrée), indiquez le chemin vers la vidéo à convertir en cliquant sur le bouton **...**.
2. Choisissez un fichier vidéo sur votre ordinateur. La majorité des formats utilisés (AVI, ASF, MOV, MPEG) sont reconnus. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
3. Dans le champ *Output File* (Fichier de sortie), le chemin du fichier qui va être généré au format Flash apparaît. Il porte par défaut l'extension *.swf*.



Figure 7.57 : Sélection de la vidéo à convertir au format Flash

Définir les paramètres d'exportation

1. Dans la section *Type*, vous pouvez opter pour le format *SWF* ou le format *FLV*. Le format *FLV* (Flash Video Streaming) offre l'avantage d'une lecture en streaming : même si la vidéo n'est pas totalement chargée, les premières images seront quand même lancées au sein du navigateur.
2. Cliquez sur le bouton **Vidéo Settings**. Quelle que soit l'option choisie dans la section *Type*, la même fenêtre apparaît. Définissez la qualité d'image souhaitée en déplaçant le curseur *Quality*. Plus la valeur est grande, plus le poids est élevé.

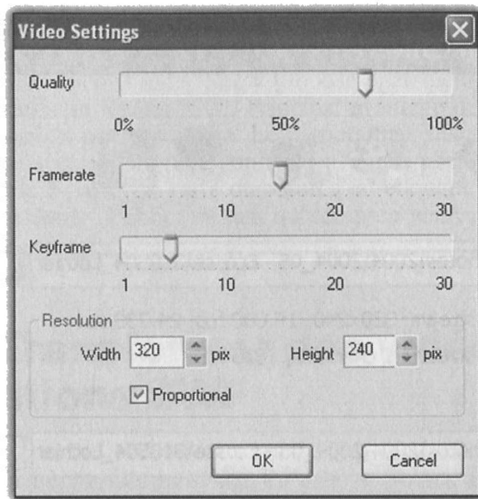


Figure 7.58 : *Définition des paramètres vidéo*

3 Augmentez ou diminuez la vitesse de lecture avec le curseur *Framerate* ainsi que le nombre d'images clés. Si vous diminuez cette valeur, votre vidéo sera plus rapide à télécharger mais moins nette. Enregistrez vos paramètres en cliquant sur le bouton OK.

4 Dans le champ *Duration* (Durée), vous pouvez diminuer la durée de l'animation en cliquant sur les flèches dirigées vers le haut et le bas sises à droite du champ de texte.

5 Pour compresser la bande sonore de la vidéo, cliquez sur le bouton **Audio Settings** (Configuration audio). Déplacez les curseurs de compression et de qualité selon vos besoins, puis validez par un clic sur le bouton OK.

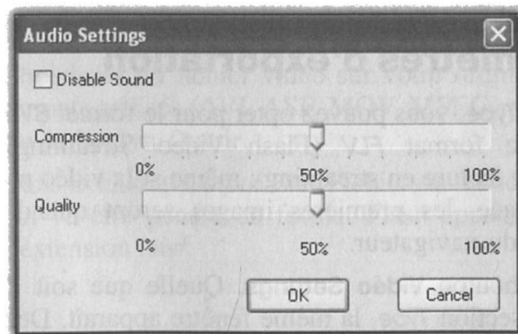


Figure 7.59 : *Définition des paramètres audio*

Publier la vidéo au format Flash

1 Enfin, une option de publication HTML est proposée pour intégrer directement la vidéo dans une page web avec détection du PLayer Flash automatique. Il suffit de cocher la case *Generate HTML* (Générer un fichier HTML). Si vous souhaitez intégrer la vidéo dans une page web existante, décochez cette option.

2 Pour afficher plus d'options, cliquez sur le bouton **....** Laissez cochée l'option *With Flash Player* (Avec le Flash Player).

3 Cochez la case *Auto play* (démarrage automatique) pour lancer automatiquement la vidéo au chargement de la page web.

4 Décochez l'option *Loop* pour éviter que la vidéo ne boucle indéfiniment, puis validez par un clic sur le bouton OK.

5 Cliquez sur le bouton **Start** pour démarrer la conversion. Celle-ci peut durer quelques secondes ou quelques minutes selon le poids du fichier vidéo initial et la puissance de votre ordinateur.

6 Lorsque l'exportation est terminée, un aperçu de la vidéo s'affiche au sein de la page HTML.



Figure 7.60 : *Définition des paramètres audio*



***Pour plus d'informations sur l'insertion de vidéos avec Flash, reportez-vous au chapitre* Créer des animations pour le Web avec Flash.**

7.7. Les points essentiels à retenir

Créer un site interactif au graphisme réussi avec Flash, c'est possible même si vous n'avez jamais créé de site web auparavant, et ce grâce aux nombreux outils proposés sur Internet. Néanmoins, pour mettre toutes les chances de réussite de votre côté, n'oubliez pas les points suivants :

- Avant de vous lancer dans la construction de votre site, prenez le temps de réfléchir à son arborescence et ne délaissez pas le fond au détriment de la forme.
- Avant d'acheter une interface en ligne, pensez à l'évolution de votre site à court et à moyen terme.
- Les sites en Flash ont tendance à disperser l'attention de l'internaute en raison des animations mises à disposition. Comme pour n'importe quel site, soyez attentif à la navigation afin que votre page web soit aussi agréable à regarder qu'à parcourir.
- Surveillez le poids de votre page. Flash permet de compresser automatiquement les images. Néanmoins, vérifiez le poids de l'animation avant sa mise en ligne.
- N'oubliez pas le processus de référencement. Optimisez le code HTML pour être mieux repéré par les robots des moteurs de recherche.



*Pour améliorer le référencement d'un site publié au format Flash, reportez-vous au chapitre **Référencer un site web.***

Chapitre 8

Optimiser des images pour le Web

Avant de publier des images sur Internet, il est nécessaire de les traiter avec un logiciel de retouche d'images. De nombreuses applications proposent également la création facilitée de galeries photos en ligne ou de montages photos pour rendre vos clichés plus attrayants. L'étape d'optimisation consiste ensuite à compresser les images pour éviter que leur chargement sur Internet soit trop long.

8.1. Retoucher des images avec Picasa

La retouche d'images ne nécessite pas de logiciels coûteux et difficiles à prendre en main. Images décentrées, mal cadrées, sombres ou au contraire surexposées, le logiciel Picasa les ajuste pour une publication réussie sur Internet.

Désormais à la portée de tous avec l'explosion du numérique, Picasa, une application gratuite et en français à la prise en main intuitive, propose de nombreuses fonctions de retouche basiques et de créations destinées au Web, mais s'avère également un gestionnaire d'images puissant, qui vous aidera à organiser toutes vos photos.

Installer Picasa

1 Ouvrez votre navigateur Internet et rendez-vous à l'adresse **http://picasa.google.fr** pour télécharger le logiciel. Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour démarrer la sauvegarde sur votre disque dur.

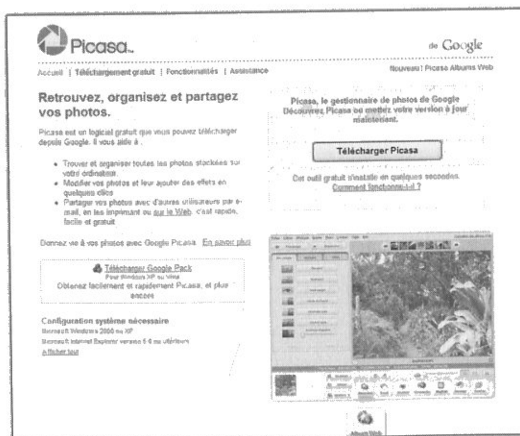


Figure 8.1 : *Picasa est un logiciel de traitement d'images gratuit*

2 Double-cliquez sur l'exécutable pour démarrer l'installation. Avant tout, vous devez accepter les conditions d'utilisation. Après les avoir lues, cliquez sur le bouton **J'accepte**.

3 Par défaut le dossier d'installation de l'application est *C:\Program Files\Picasa2*. Si vous souhaitez modifier ce dossier par défaut, cliquez sur le bouton **Parcourir** pour sélectionner un nouvel emplacement.

4 Vérifiez, au sein de la fenêtre d'installation, que vous disposez d'un espace suffisant pour installer Picasa, puis cliquez sur le bouton **Installer**.

5 Dans la fenêtre d'installation, cliquez sur le bouton **Fermer**. Par défaut, Picasa 2 se lance automatiquement.

Importer des photos

1 Pour le moment, l'interface de Picasa 2 est vide. Cliquez sur le bouton **Importer** pour sélectionner sur votre ordinateur vos photos.

2 Cliquez ensuite sur le bouton **Sélectionner un périphérique** pour sélectionner le périphérique (ordinateur, carte mémoire, clé USB, appareil photo numérique…) depuis lequel vous souhaitez importer les photos.

3 Cliquez sur la commande **Dossier**, puis sélectionnez le dossier contenant les photos. Validez par un clic sur le bouton **Ouvrir**.

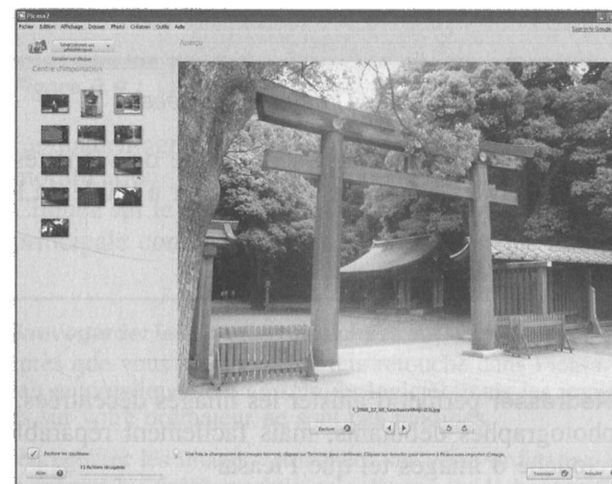


Figure 8.2 : *Importation d'images*

4 Après l'importation de vos photos, cliquez sur le bouton **Terminer** pour revenir à l'interface principale. La fenêtre **Terminer l'importation** s'affiche. Insérez un titre pour votre dossier, puis entrez si vous le souhaitez un lieu, une date et la légende du dossier. Cliquez sur le bouton **Terminer**.



Figure 8.3 : *Informations sur les images importées*

5 Les images importées s'affichent sous forme de vignettes. Vous pouvez maintenant les classer et les retoucher à l'aide du logiciel Picasa.

Redresser l'image

La commande **Redresser** permet d'ajuster les images décentrées, erreur fréquente des photographes débutants, mais facilement réparable avec un logiciel de retouche d'images tel que Picasa.

1 Double-cliquez sur la vignette de la photo que vous souhaitez redresser. La colonne de gauche propose maintenant trois onglets destinés à réaliser rapidement des retouches.

2 Restez sur l'onglet **Ret. simples** et cliquez sur le bouton **Redresser**. Un quadrillage apparaît sur votre image pour vous permettre de repérer plus facilement l'axe à respecter.

3 Déplacez le bouton situé sur la réglette vers la gauche ou la droite pour redresser votre image. La manipulation est intuitive et permet de vérifier immédiatement l'alignement des éléments de la photo par rapport au quadrillage affiché. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Appliquer**.

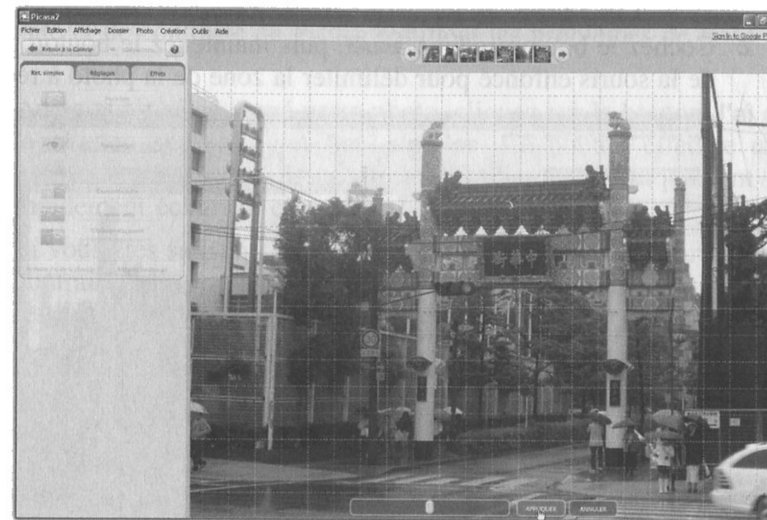


Figure 8.4 : *Une image redressée avec Picasa*

4 Le quadrillage disparaît. Votre image est maintenant redressée. La modification est automatiquement enregistrée dans Picasa. Cliquez sur le bouton **Retour à la Galerie** pour revenir à l'interface principale contenant toutes les vignettes des photos.



Sauvegarder les images retouchées sur un ordinateur

Après que vous avez effectué une retouche dans Picasa, la mise à jour apparaît automatiquement au sein du logiciel, mais les images originales situées sur votre ordinateur ne sont pas modifiés.

Pour enregistrer les images retouchées sur votre ordinateur sans pour autant écraser les fichiers originaux, cliquez sur le bouton **Exporter** situé



dans la partie inférieure de l'interface. Un nouveau dossier contenant les images modifiées est créé à l'emplacement de votre choix.

Recadrer l'image

La commande **Recadrer** permet de supprimer les éléments inutiles d'une photo ou de mettre en valeur l'un d'entre eux.

1 Double-cliquez sur la vignette à recadrer, puis cliquez sur le bouton **Recadrer** situé sous l'onglet **Ret. simples**.

2 Cochez le bouton radio *Manuel*, puis maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour délimiter la zone de la photo à recadrer.

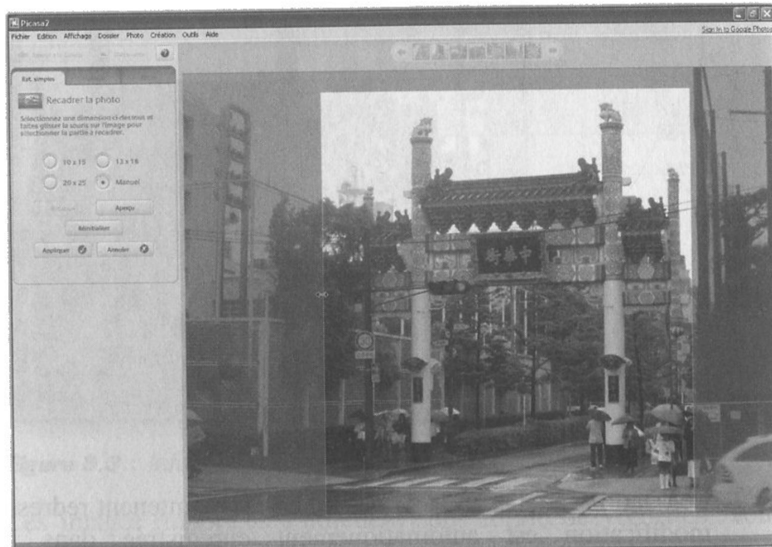


Figure 8.5 : *Recadrage d'une photo*

3 Pour ajuster la zone à recadrer, placez votre souris sur les différentes sections du cadre tout en maintenant le bouton gauche enfoncé. De cette façon, vous pouvez agrandir ou diminuer la taille de sélection. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Appliquer**.

4 La modification est immédiate et automatiquement enregistrée dans Picasa. Cliquez sur le bouton **Retour à la Galerie** pour revenir à l'interface principale.



Annuler une action

Si vous souhaitez annuler une retouche effectuer avec Picasa, il suffit de cliquer sur le bouton **Annuler** situé sous l'onglet **Ret. simples** après avoir recadré votre image. Ce bouton s'actualise automatiquement en fonction de la dernière action effectuée. En cliquant successivement dessus, vous pouvez annuler toutes les retouches effectuées sur l'image pour revenir au cliché original.

Ajuster la luminosité et le contraste

Manque de lumière, contre-jour ou surexposition, les options de luminosité et de contraste de Picasa rectifient les problèmes de prise de vue.

1 Après avoir sélectionné votre photo, cliquez sur le bouton **J'ai de la chance** sous l'onglet **Ret. simples**. Ce bouton effectue une analyse globale de l'image pour rectifier automatiquement et rapidement éclairage et couleurs.

2 Si vous êtes satisfait, conservez les réglages obtenus. Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton **Annuler j'ai de la chance** pour revenir à l'image originale.

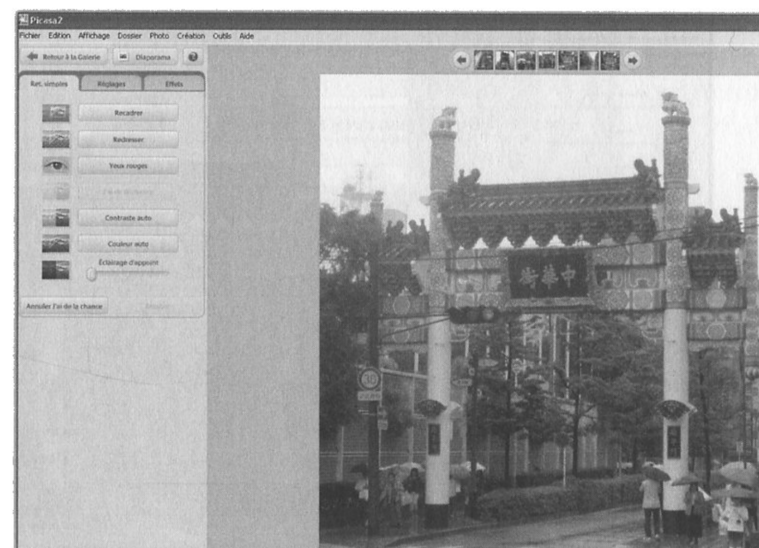


Figure 8.6 : *Le bouton J'ai de la chance rectifie automatiquement les problèmes d'éclairage et de couleur*

3 Si vous souhaitez uniquement modifier l'exposition de la photo sans ajuster les couleurs, cliquez sur le bouton **Contraste auto**. À l'inverse, pour retoucher les couleurs de l'image sans toucher à l'exposition, cliquez sur le bouton **Couleur auto**.

4 Si ces réglages restent insuffisants, cliquez sur l'onglet **Réglages** pour aller plus loin dans la précision des réglages de couleur et de lumière.

5 Pour une photo trop sombre, déplacez le curseur *Éclairage d'appoint* vers la droite. Pour accentuer les tons clairs, déplacez le curseur *Tons clairs* vers la droite. Pour augmenter le contraste, déplacez le curseur *Ombres*.



Visualiser les détails d'une photo

Pour accéder à une zone précise de votre photo, aidez-vous de la loupe située dans le coin inférieur droit. Ainsi, vous visualiserez mieux la zone à corriger. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Histogramme** situé à droite de la loupe pour mieux contrôler les informations de couleur de votre photo.

6 Enfin, pour réchauffer les couleurs (plus de rouge) ou inversement (plus de bleu), déplacez le curseur *Températures de couleur*.

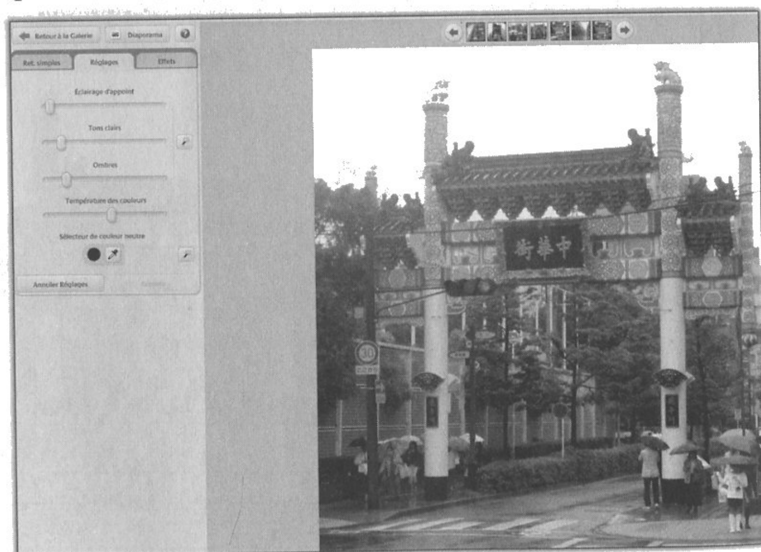


Figure 8.7 : *Le curseur Températures de couleur modifie les couleurs de l'image*

7 Pour enregistrer les modifications dans Picasa et revenir à l'interface principale, cliquez sur le bouton **Retour à la Galerie**.

Corriger les yeux rouges

Les yeux rouges sont un défaut fréquent qui peut gâcher un cliché par ailleurs réussi. Pour le corriger rapidement, vous disposez d'une fonction dédiée.

1 Après avoir sélectionné l'image à corriger, double-cliquez dessus et activez le bouton **Yeux rouges** sous l'onglet **Ret. simples**.

2 Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour sélectionner précisément la partie correspondant aux yeux rouges. La correction est automatiquement lancée.

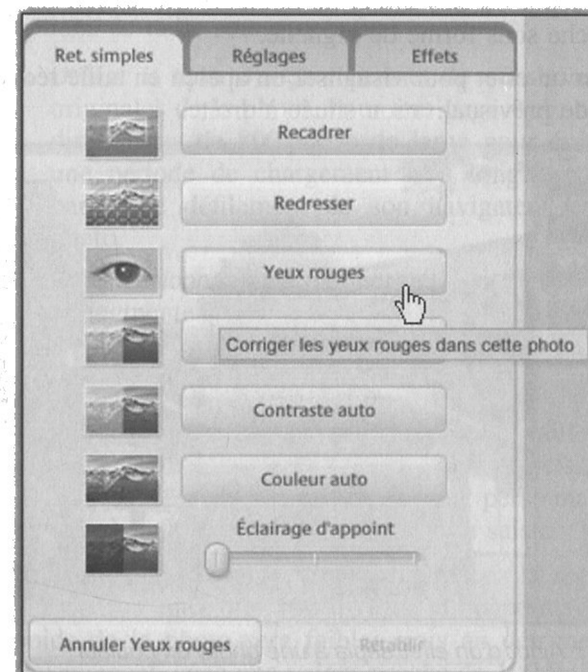


Figure 8.8 : *Correction des yeux rouges*

3 Si le premier essai n'est pas concluant et que vous souhaitiez recommencer la correction des yeux rouges, cliquez sur le bouton **Annuler**.

4 Cliquez sur le bouton **Appliquer** si vous êtes satisfait des modifications apportées, puis cliquez sur le bouton **Retour à la Galerie** pour retrouver l'interface principale de Picasa.

Créer des effets spéciaux

Après les retouches standard destinées à corriger les imperfections de vos photos, vous pouvez ajouter un peu de fantaisie à vos clichés grâce aux effets proposés par Picasa.

1 Double-cliquez sur la vignette de votre choix, puis activez l'onglet **Effets**.

2 Douze effets sont à votre disposition. Ils vous permettront de transformer votre photo couleur en photo noir et blanc, d'ajouter un aspect sépia ou des effets de couleur. Un aperçu de chaque effet s'affiche sous forme de vignette.

3 Cliquez sur un effet pour visualiser un aperçu en taille réelle dans la fenêtre de prévisualisation située à droite.



Figure 8.9 : Ajout d'un effet sépia à une photo en couleur

4 Si vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Retour à la Galerie** pour enregistrer les modifications au sein du logiciel Picasa. Dans le cas contraire, vous pouvez annuler l'effet en cliquant sur le bouton **Annuler**.

Enregistrer l'image pour le Web

Une fois la photo corrigée, elle est prête à une publication sur le Web. Picasa permet d'enregistrer facilement une photo au format JPEG.



*Ce format est décrit dans la section **Compresser des images pour le Web** de ce chapitre.*

1 Pour enregistrer la photo retouchée à l'aide de Picasa sur votre ordinateur, sélectionnez sa vignette, puis cliquez sur le bouton **Exporter**.

2 La fenêtre **Exporter vers le dossier** s'affiche. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir l'emplacement de stockage de votre image.

3 Nommez le dossier dans lequel va être placée la photo. Deux options de taille sont proposées :

- *Utiliser la taille d'origine* permet de conserver les dimensions originales de la photo. Pour une page web, n'excédez pas des dimensions de 800 pixels de large pour éviter à l'internaute une période de chargement trop longue et l'utilisation des barres de défilement de son navigateur pour visualiser la photo.
- *Redimensionner au format* permet d'ajuster la taille de la photo. N'augmentez jamais la taille d'une photo car vous y perdriez en qualité. Mais vous pouvez diminuer sa taille selon vos besoins.

En utilisant la réglette, vous accéder aux tailles prédéfinies par Picasa (320 pixels, 480 pixels, 640 pixels, 800 pixels et 1 024 pixels). Pour définir une valeur personnalisée, il suffit de cliquer dans le champ de texte et de la saisir.

4 Dans la section *Qualité d'image*, déplacez la réglette pour définir une qualité entre 0 et 100 %. Plus le pourcentage est bas, plus le poids de la photo sera faible, mais au détriment de la qualité. Inversement, avec une valeur proche de 100 %, la qualité sera au rendez-vous, mais le poids plus important. Généralement, une valeur de 70 % constitue une bonne moyenne (voir Figure 8.10).

5 Validez par un clic sur le bouton OK. La photo est enregistrée dans le dossier spécifié. Pour la publier sur le Web, ouvrez une

page HTML avec un éditeur web tel que Dreamweaver, puis utilisez la fonction d'insertion d'images.



Figure 8.10 : *Exportation d'une photo pour le Web avec Picasa*



Pour plus d'informations sur l'insertion d'images avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

8.2. Publier des photos en ligne avec Picasa

Picasa propose plusieurs solutions de mise en ligne rapide de vos photos.

Publication immédiate sur un blog

Picasa a noué un partenariat avec la plateforme d'hébergement Blogger pour vous permettre de publier rapidement vos images sur le Web.

1 Après avoir effectué les modifications nécessaires, sélectionnez la vignette de votre photo dans Picasa, puis cliquez sur le bouton **Blog this** (Publier sur un blog).



Figure 8.11 : *Publication d'une image sur une plateforme de blog*

2 Picasa se rend automatiquement sur la page d'accueil de Blogger. Créez un nouveau compte ou identifiez-vous pour accéder au tableau de bord.

3 Sélectionnez un alignement et une taille pour l'image sélectionnée, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer les paramètres**.

4 La photo s'insère automatiquement dans un nouvel article. Entrez un titre et votre texte, puis cliquez sur le bouton **Publier**. L'image est maintenant accessible à tous les internautes depuis la page d'accueil de votre blog (voir Figure 8.12).



Pour plus d'informations sur la publication d'un blog avec Blogger, reportez-vous au chapitre ***Créer un blog en ligne.***

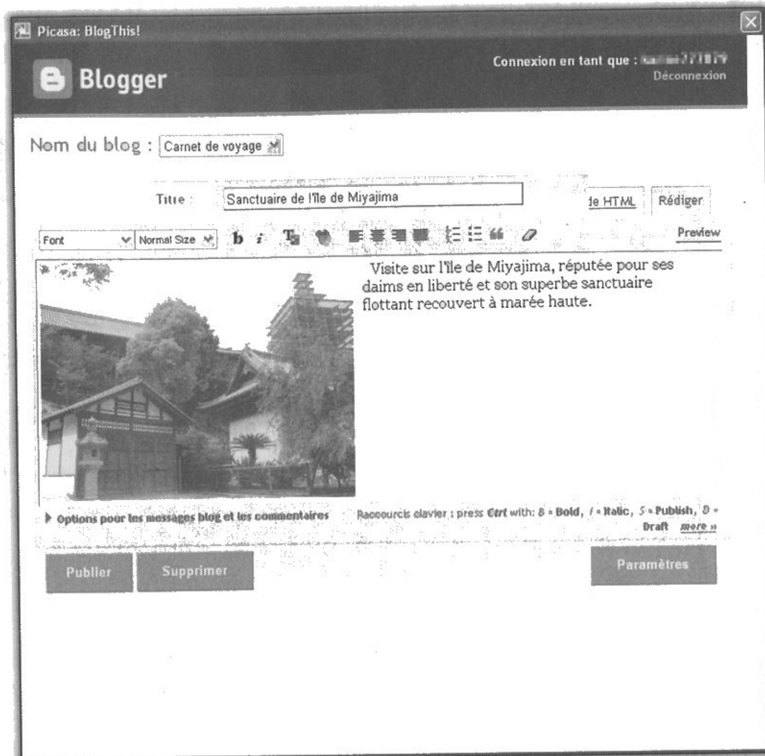


Figure 8.12 : *Insertion d'une image dans Blogger*

Créer un montage photo

Picasa permet d'exporter plusieurs images pour le Web avec des effets spéciaux de type *Pile de photos* pour présenter de façon originale des clichés sur un site Internet.

1 Dans l'interface principale de Dreamweaver, sélectionnez les vignettes à utiliser pour le montage photo tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

2 Quatre à cinq photos sont généralement conseillées. Les photos sélectionnées s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'interface. Cliquez sur le bouton **Montage**.

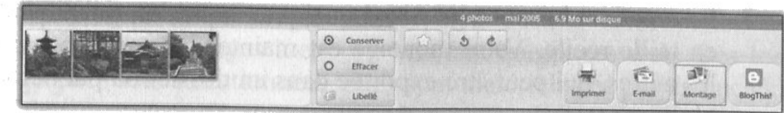


Figure 8.13 : *Sélection d'images pour un montage photo*

3 La fenêtre **Réaliser le montage** s'affiche. Dans la liste déroulante *Type*, sélectionnez *Pile de photos*. D'autres options sont également à votre disposition permettant de créer une mosaïque, une planche contact ou d'appliquer un effet de surimpression, mais elles s'avèrent globalement moins réussies que l'effet *Pile de photos*.

4 Dans la liste déroulante *Options*, vous pouvez opter pour un arrière-plan de couleur noire, blanche ou grise, mais aussi choisir d'utiliser une des images sélectionnées comme arrière-plan.

5 Dans la liste déroulante *Emplacement*, plusieurs options sont proposées :

- *Enregistrer sous forme de fond d'écran* : l'image créée avec Picasa sera installée comme fond d'écran sur votre Bureau Windows.
- *Dossier actuel* : le montage photo est enregistré dans le dossier contenant les images sélectionnées.
- *Dossier de photos d'écran de veille* : le montage photo sera placé dans le dossier de photos d'écran de veille et s'affichera lors de la mise en veille de votre machine.
- *Sélectionner un dossier* : choisissez un dossier sur votre ordinateur en cliquant sur le bouton **Sélectionner**. Par défaut, le dossier *Mes images* est activé.

Choisissez cette dernière option en indiquant le dossier correspondant à votre site web.

6 Validez les options définies dans la fenêtre **Réaliser le montage** par un clic sur le bouton **Créer**.



Figure 8.14 : *Définition des paramètres de montage*

7 La création du montage prend quelques secondes, puis il s'affiche en taille réelle. Votre montage est maintenant une photo comme les autres, qui peut être exportée dans un dossier ou publier sur un blog.



Figure 8.15 : *Aperçu du montage Pile de photos*

Créer un diaporama photo

Vous pouvez publier rapidement votre album photo sans éditeur web et sans passer du temps à réaliser une interface graphique. À cet effet, Picasa propose la création de galeries photos en ligne. Après création de votre album, vous n'aurez plus qu'à le transférer sur votre serveur web pour une utilisation immédiate.

Sélectionner les photos de l'album



Pour installer Picasa et découvrir l'interface, reportez-vous à la section ***Retoucher des images avec Picasa*** *de ce chapitre.*

1 Après avoir importé vos images dans Picasa, sélectionnez les vignettes des images à exporter en tant que pages web. Dès lors qu'elles sont sélectionnées, elles sont matérialisées par un encadré bleu.

2 Dans le menu **Actions**, situé à droite du dossier, activez la commande **Créer une page web**.



Figure 8.16 : *Sélection des images à publier sur Internet*

3 Si vous souhaitez créer une galerie web à partir d'images située dans des dossiers différents, sélectionnez chaque vignette à publier en cliquant dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Choisissez ensuite la commande **Dossier/Exporter sous forme de page web**.

Définir les options de diaporama

1 Quelle que soit la méthode choisie, la fenêtre **Exporter sous forme de photos** apparaît. Pour le Web, cochez le bouton radio *640 pixels*.



Publier des vidéos en ligne

Picasa ne s'arrête pas à la publication de photos en ligne. L'application prend en charge également la majorité des standards de la



vidéo. Pour publier une vidéo dans une galerie web, importez-la, puis sélectionnez sa vignette comme pour n'importe quelle image.

2 Choisissez ensuite un titre, qui s'affichera en haut de votre page web. Par défaut s'affiche le nom du dossier.

3 Pour définir l'emplacement du répertoire de la page web et des photos sur l'ordinateur, cliquez sur le bouton **Parcourir**, puis sur le bouton **Suivant**.

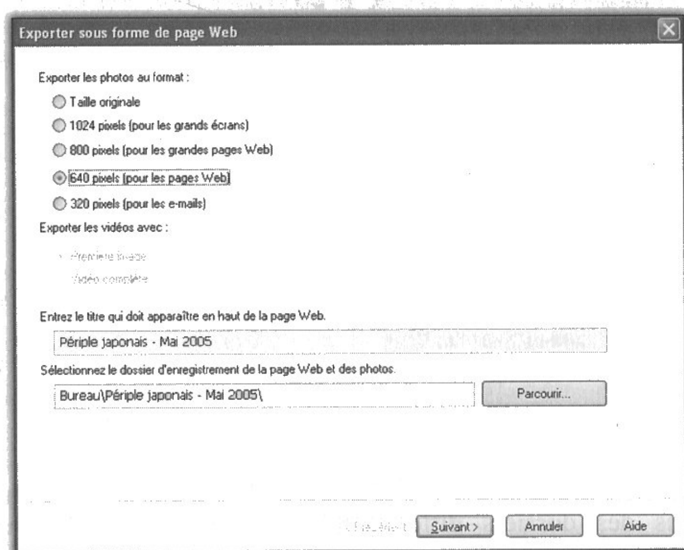


Figure 8.17 : *La fenêtre Exporter sous forme de page web*

Choisir un modèle de site

1 L'étape suivante vous permet de sélectionner un modèle de page web. Six modèles de pages classiques mais fonctionnelles sont proposés par Picasa.



Galerie web et modèle XML

Le dernier modèle proposé dans la fenêtre **Sélectionner un modèle de page web** est une page XML intégrant le code d'une galerie HTML



destinée à être personnalisée avec un éditeur web. Mais il s'adresse à des utilisateurs expérimentés.

2 Dans cet exemple, le modèle *2* a été choisi. Sélectionnez-le pour afficher un aperçu, puis cliquez sur le bouton **Terminer**.

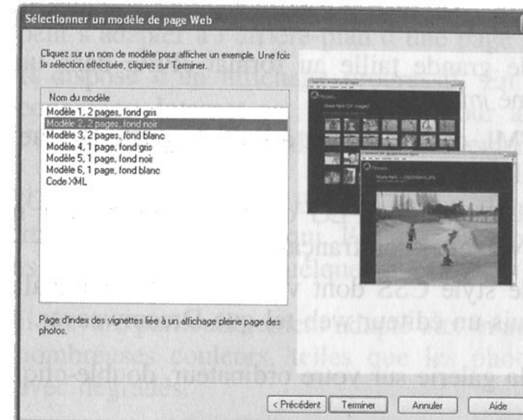


Figure 8.18 : *Sélection d'un modèle de site*

Publier la galerie sur le Web

1 Une fois sélectionnés les paramètres de la galerie photo, Picasa travaille pour vous et met en place la galerie photo.

2 Un aperçu de la page web générée s'affiche automatiquement. Cliquez sur une vignette pour visualiser l'image en grande taille.



Figure 8.19 : *Aperçu de la galerie web en mode Vignette*

3 Pour naviguer au sein de la galerie web, cliquez sur les liens *Photo suivante* et *Photo précédente*. Pour revenir à la première photo de l'album, cliquez sur le lien *Première*. Pour revenir à l'ensemble des vignettes, cliquez sur le lien *Vignettes*.

4 Rendez-vous maintenant à l'emplacement spécifié sur votre ordinateur pour visualiser les fichiers générés par Picasa :

- *index.htm* ou *index.html*, en l'occurrence page d'accueil de votre site ;
- les images de grande taille au format JPEG dans un sous-dossier nommé *images* ;
- les pages HTML correspondant à l'affichage de chaque image en grande taille ;
- les vignettes au format JPEG dans un sous-dossier nommé *thumbnails* ("vignettes" en français) ;
- une feuille de style CSS dont vous pouvez personnaliser les couleurs depuis un éditeur web tel que Dreamweaver.

Pour visualiser la galerie sur votre ordinateur, double-cliquez sur la page d'index.

5 Pour publier cette galerie sur votre site web, faites appel à un outil de transfert ou utilisez un éditeur web avec outil de publication intégré, tel que Dreamweaver.



Pour plus d'informations sur la publication en ligne avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver****.*

8.3. Compresser des images pour le Web

Pour optimiser au mieux vos images destinées au Web, il est important de connaître les deux principaux formats utilisés : le GIF et le JPEG.

Le GIF (Graphics Interchange Format) limite le nombre maximum de couleurs de l'image à 256 et le nombre minimum à 2. La compression se

charge d'éliminer les informations de couleur redondantes pour réduire la taille du ficher. Voici quelques caractéristiques de ce format :

- Il est utilisé pour les graphiques simples avec peu de couleurs et sans dégradé : illustrations, logos ou cliparts.
- Il peut être animé. C'est le format de la plupart des bannières publicitaires.
- Il supporte également la transparence : le fond d'une image GIF peut s'adapter à l'arrière-plan d'une page web.
- Il dispose d'un affichage progressif. En d'autres termes, si la connexion Internet est trop lente pour afficher immédiatement l'image, celle-ci apparaîtra progressivement sur le page web.

Le JPEG (Joint Photographic Experts Group, d'après le groupe commun d'experts en photographie qui l'a mis au point) accepte plusieurs millions de couleurs. Voici quelques-unes de ses caractéristiques :

- Il s'avère particulièrement adapté aux images complexes, avec de nombreuses couleurs, telles que les photos ou les illustrations avec dégradés.
- La compression JPEG entraîne une perte de qualité de l'image. Plus l'image sera compressée, plus son poids sera faible et plus la qualité sera détériorée. Contrairement au GIF, ce format ne supporte pas la transparence mais il dispose, comme le GIF, d'un mode d'affichage progressif.



Le PNG, plutôt que le GIF et le JPEG ?

Le format PNG (Portable Network Graphic) est également proposé au sein de la fenêtre d'optimisation de Photoshop Elements. Il remplace le format GIF soumis à des droits d'utilisation mais n'est pas conseillé pour la compression de photos car il produit des documents ayant un poids supérieur à ceux au format JPEG, pour une qualité équivalente.

Installer Photoshop Elements

Picasa s'avère utile pour réaliser gratuitement des retouches d'image basiques mais ne propose pas des fonctions d'optimisation précises.

Pour réaliser cette tâche, nous vous proposons le logiciel Photoshop Elements. Complet et simple d'accès, il est disponible au prix de

79 euros, mais une version d'évaluation peut être téléchargée sur le site de l'éditeur Adobe.

1 Photoshop Elements correspond à la version grand public de Photoshop, le logiciel professionnel de retouche d'images. Pour télécharger une version d'évaluation de Photoshop Elements, rendez-vous sur le site d'Adobe, à l'adresse **www.adobe.fr**.

2 Cliquez sur le bouton **Produits/Tous les produits**, puis **Photoshop Elements**. Inscrivez-vous sur le site Adobe en indiquant une adresse e-mail valide et un mot de passe, pour télécharger la version d'évaluation sur votre site. En raison du poids de l'application, une connexion haut débit s'avère indispensable.

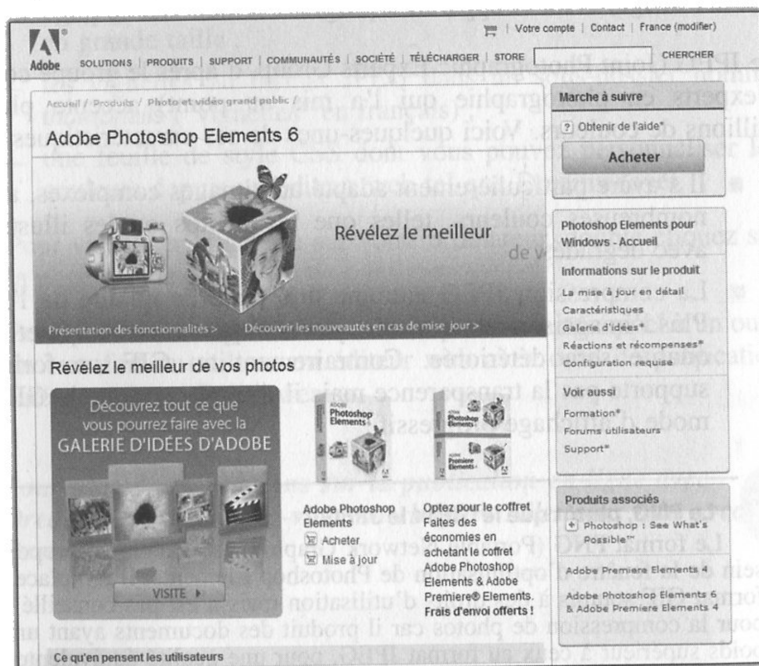


Figure 8.20 : *Téléchargement d'une version d'évaluation de Photoshop Elements*

3 Double-cliquez sur l'exécutable, choisissez un dossier d'installation, par défaut *C:\Program Files\Adobe* et validez. Ouvrez Photoshop Elements et sélectionnez **Partir de zéro** dans l'Assistant qui s'affiche.

Format JPEG : photos

Le format JPEG est destiné aux photos avec de nombreuses couleurs, mais produit une compression avec perte de données. Lors de l'optimisation d'une image au format JPEG, l'objectif consiste à obtenir le meilleur compromis poids/qualité en déterminant les paramètres de compression qui produiront un résultat optimum pour un poids de fichier minimum.

Utiliser les paramètres prédéfinis

1 Ouvrez une photo à optimiser dans Photoshop Elements avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Choisissez la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. La fenêtre **Enregistrer pour le Web** s'affiche.

2 Dans la liste déroulante *Paramètres prédéfinis*, plusieurs types de compressions JPEG sont proposés. Chaque paramètre prédéfini correspond à une valeur moyenne sur une échelle de 0 à 100. Plus la valeur est basse, plus la compression est importante et plus la qualité est détériorée.

- *JPEG basse* : la valeur se situe aux alentours de 10.
- *JPEG moyenne* : la valeur se situe aux alentours de 60.
- *JPEG élevée* : la valeur est supérieure ou égale à 60.

3 Dans cet exemple, optez pour *JPEG élevée*. Les options de qualité sont alors automatiquement mises à jour par Photoshop Elements, qui affiche une valeur de qualité *Haut* avec une qualité de *60*.

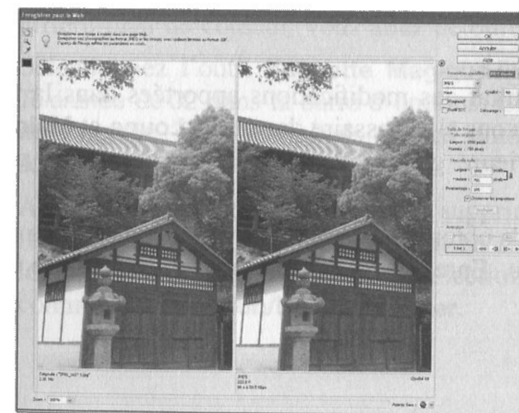


Figure 8.21 : *Enregistrer une image au format JPEG*

Définir manuellement la valeur de qualité

Une qualité élevée entraîne la création d'un fichier plus volumineux qu'une qualité basse. Pour affiner les paramètres d'optimisation, vous avez la possibilité de spécifier précisément la qualité de compression, indépendamment des paramètres prédéfinis.

1 Optez pour l'option *Personnalisés* pour définir vous-même la valeur à appliquer à votre image.

2 Au sein de la liste déroulante *Qualité*, spécifiez la valeur correspondant au niveau d'optimisation souhaité. Si vous testez des paramètres intermédiaires, la qualité ne semble pas se dégrader. Mais plus la valeur est faible, plus l'apparence de l'image se détériore au sein de l'aperçu.

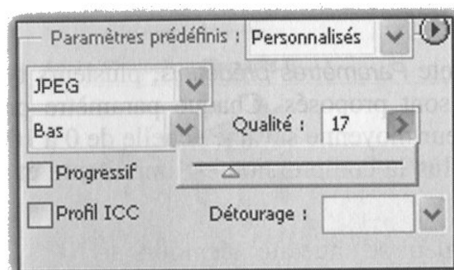


Figure 8.22 : *Modification des options de qualité*


REMARQUE

Quelle qualité d'optimisation choisir ?

Généralement, il est conseillé d'indiquer une plage d'optimisation moyenne située entre 40 et 60, pour obtenir le meilleur compromis poids/qualité.

3 Visualisez le résultat des modifications apportées dans la fenêtre de droite. Aidez-vous si nécessaire des outils **Loupe** et **Main** situés dans zone supérieure gauche de la fenêtre **Enregistrer pour le Web**.

4 La baisse de poids obtenue est significative puisqu'il passe sous la barre des 100 Ko. Enregistrez l'image en validant par le bouton OK.


DEFINITION

ICC

Située dans section d'optimisation de la boîte de dialogue **Enregistrer pour le Web**, cette option améliore l'affichage des images dans un navigateur web. En effet, l'option *Conserver le profil ICC*, utilisée pour la correction de couleurs, préserve le profil ICC de l'illustration si celui-ci a été enregistré avec l'image originale.

Si vous cochez cette case, si le gestionnaire de profils est correctement paramétré et si l'ordinateur dispose de ColorSync (Mac) ou d'ICM (Windows), l'affichage sera identique quel que soit le poste client.

Utiliser l'option de détourage

Grâce à la liste déroulante *Détourage*, il est possible de simuler une transparence pour le fond d'une image JPEG afin qu'elle se fonde parfaitement dans l'arrière-plan d'un site web. Pour être candidate au détourage, l'image doit comporter un fond transparent.

Détourer une image

1 Ouvrez une nouvelle image avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Par défaut, le calque de cette image est verrouillé. Dans le panneau **Calques**, double-cliquez sur le calque.

2 La fenêtre **Nouveau calque** s'affiche. Renommez le calque *Arrière-plan* en `Papillon`. Vous allez maintenant pouvoir modifier l'image.

3 Dans cet exemple, le fond de l'image est blanc. Pour intégrer de façon harmonieuse cette image au sein d'un site web avec un arrière-plan de couleur, vous allez détourer le papillon.

4 Sélectionnez l'outil **Baguette Magique** (W) et sélectionnez une *Tolérance* de *32* dans la barre d'options. Cliquez sur l'arrière-plan de l'image. Tous les pixels blancs entourant le papillon sont sélectionnés.

5 Appuyez sur la touche Suppr pour supprimer cet arrière-plan. Le fond apparaît quadrillé, symbolisant un fond transparent dans un logiciel de retouche d'images. Désélectionnez le papillon avec la commande **Sélection/Désélectionner**.

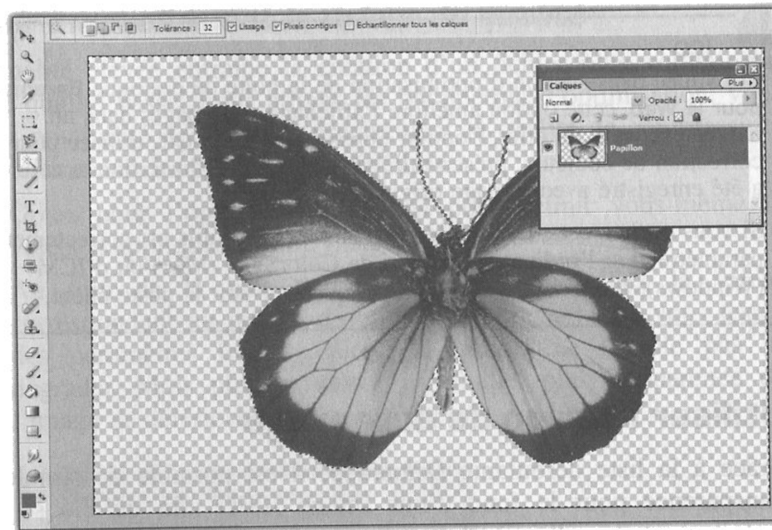


Figure 8.23 : Suppression de la couleur d'arrière-plan avec l'outil Baguette magique

Définir les options de détourage

1 Enregistrez l'image avec la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. Sélectionnez le paramètre prédéfini *JPEG moyenne*. Le fond blanc a réapparu dans la fenêtre d'aperçu car le format JPEG ne supporte pas la transparence, contrairement au format GIF.

2 Dans la liste déroulante *Détourage*, sélectionnez la couleur de détourage à appliquer en arrière-plan. Vous pouvez choisir le blanc, le noir ou cliquer sur **Autre** pour afficher la palette des couleurs.

3 Si votre page web a un fond coloré, il est conseillé de choisir la même teinte pour votre image détourée. Une fois sélectionnée une couleur, l'aperçu est recalculé et affiché dans la fenêtre de prévisualisation.

4 Si vous êtes satisfait, enregistrez l'image en cliquant sur le bouton OK, puis insérez-la dans votre page web pour tester l'intégration de la photo avec l'arrière-plan coloré (voir Figure 8.24).

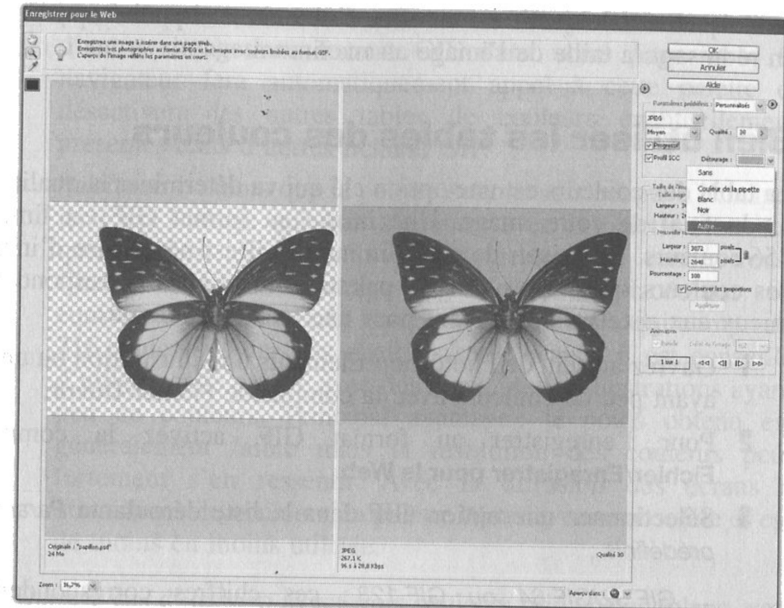


Figure 8.24 : À gauche, l'image avec un fond transparent, à droite, la même image détourée avec un fond coloré



REMARQUE

Pourquoi cocher l'attribut Progressif ?

Si vous cochez la case *Progressif*, situé dans la section d'optimisation, à gauche de l'option de détourage, votre image JPEG ne s'affichera pas en un seul bloc mais progressivement dans votre navigateur web.

Au fur et à mesure du téléchargement, la qualité de l'image s'améliore progressivement. De floue, l'image devient de plus en plus nette. Cette méthode a l'avantage de faire patienter plus facilement l'internaute, qui constate l'évolution du chargement en direct.

Format GIF : illustrations et cliparts

Le GIF est le format de compression d'images privilégié pour les logos ou les illustrations contenant du texte. Vous pouvez réduire la taille des images GIF en limitant le nombre de couleurs du fichier, qui peut aller jusqu'à 256.

Lors de la compression GIF, l'essentiel de votre tâche va consister à déterminer la table des couleurs qui produira le meilleur compromis

poids/qualité. L'objectif est en effet d'obtenir une qualité optimale tout en réduisant la taille de l'image au maximum.

Bien utiliser les tables des couleurs

La table des couleurs est une option clé qui va déterminer la qualité et le rendu final de votre image. Une image au format GIF est limitée à 256 couleurs. En raison de cette limitation, il est nécessaire d'indiquer des couleurs spécifiques dans la palette afin qu'elles correspondent au mieux aux pixels du document pour une qualité optimale.

1 Ouvrez au sein de Photoshop Elements une illustration ou un logo ayant peu de couleurs avec la commande **Fichier/Ouvrir**.

2 Pour l'enregistrer au format GIF, activez la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**.

3 Sélectionnez une option GIF dans la liste déroulante *Paramètres prédéfinis* :

- *GIF 32/GIF 64 ou GIF 128* : ces chiffres correspondent au nombre de couleurs de l'image. Plus il est faible, plus le poids sera léger et la qualité dégradée.
- *tramé et non tramé* : l'objectif du tramage est de suggérer une couleur à l'œil humain à partir de plusieurs couleurs. Cette technique peut améliorer l'affichage si la palette sélectionnée ne contient pas toutes les couleurs de l'image.

4 Une palette de couleurs doit ensuite être sélectionnée. Quatre types de palettes de couleurs sont disponibles :

- *Palette perception* : si vous activez cette option, une palette personnalisée de 256 couleurs est sélectionnée en donnant la priorité aux couleurs auxquelles l'œil humain est le plus sensible.
- *Palette sélective* : cette palette génère, tout comme la palette *Perception*, une table des couleurs personnalisées de 256 couleurs fondée sur les couleurs de l'image à optimiser. Elle restitue de la façon la plus juste l'image originale.
- *Palette adaptative :* cette palette s'adapte à l'image à optimiser, d'où son nom. Elle est constituée des couleurs les plus fréquemment utilisées dans le document pour le reconstituer la plus fidèlement. Elle est très pratique si votre image a une ou deux couleurs manifestement dominante, par exemple une photo représentant un océan ou un désert. Si vous utilisez d'autres images au format GIF dans votre page web, le navigateur fera automatiquement appel à cette palette et désactivera les autres tables de couleurs éventuellement présentes dans d'autres fichiers GIF.
- *Palette web :* alors que la palette *Adaptative* s'adapte à l'image, ici c'est l'image qui doit s'adapter avec la palette *Web*. La qualité n'est donc pas systématiquement au rendez-vous. Chaque couleur de l'image originale est remplacée par son équivalent le plus proche issu de la palette *Web*, qui comprend 216 couleurs. Pour des résultats satisfaisants, il est conseillé d'utiliser cette palette avec des logos ou des illustrations ayant peu de couleurs. Principal avantage : le poids obtenu est généralement faible mais la restitution des couleurs peut fortement s'en ressentir. Avec la diffusion des écrans à 16 millions de couleurs, la palette *Web* devenue obsolète et est de moins en moins utilisée.

5 Dans le cas d'un logo ayant trois couleurs principales (blanc, vert et noir), choisissez la palette *Adaptative*.



Figure 8.25 : *Sélection d'une table de couleurs*

6 Pour sélectionner à chaque fois la palette la mieux adaptée, optez pour un paramètre prédéfini, qui se chargera de sélectionner automatiquement la table de couleurs adéquate et observez attentivement l'aperçu généré dans le fenêtre d'enregistrement pour le Web.

7 Le poids final de l'image est également un élément à vérifier lorsqu'il s'agit de comparer les performances des différentes palettes. Lorsque vous êtes satisfait, enregistrez l'image en cliquant sur le bouton OK.

Optimiser plusieurs images simultanément

Si vous souhaitez optimiser rapidement un grand nombre d'images destinées au Web, une compression image par image s'avérera rapidement fastidieuse. Pour gagner du temps et si les critères à appliquer sont similaires, vous pouvez faire appel à la commande de traitement de fichiers multiples de Photoshop Elements. Elle se charge de travailler à votre place.

Sélectionner les répertoires source et destination

1 Sélectionnez la commande **Fichier/Traitement de fichiers multiples** pour ouvrir la boîte de dialogue ad hoc. Vous allez pouvoir appliquer une modification de taille et de type de fichier à toutes les images d'un même répertoire, mais aussi ajuster rapidement la couleur, les niveaux, le contraste ou la netteté.

2 Dans la zone *Traiter les fichiers de*, trois options sont disponibles :

- *Dossier* : application de transformations à plusieurs fichiers issus d'un même dossier.
- *Importation* : sélectionnez cette option dans le cas d'images issues d'un autre périphérique tel qu'un appareil photo numérique, un scanner, mais aussi de supports de stockage amovibles tels qu'une carte mémoire ou une clé USB par exemple.
- *Fichiers ouverts* : optez pour ce paramètre si plusieurs images sont déjà ouvertes au sein de Photoshop Elements.

3 Dans cet exemple, les fichiers à traiter proviennent d'un répertoire sur l'ordinateur. Pour sélectionner le dossier contenant les images à optimiser, cliquez sur le bouton **Parcourir** au sein de la section *Source*. Choisissez les fichiers à retoucher et/ou à optimiser.

Si vous avez sélectionné l'option *Dossier*, cochez éventuellement l'option *Inclure les sous-dossiers* pour inclure tous les dossiers imbriqués.

4 Pour sélectionner l'emplacement des fichiers modifiés, cliquez sur le bouton **Parcourir** dans la section *Destination*. Vous pouvez choisir un dossier déjà créé sur votre ordinateur ou en créer un nouveau par un clic sur le bouton **Créer un nouveau dossier** au sein de la fenêtre **Rechercher un dossier**.

Si le dossier de destination est identique au dossier source, cochez la case *Identique à la source*.

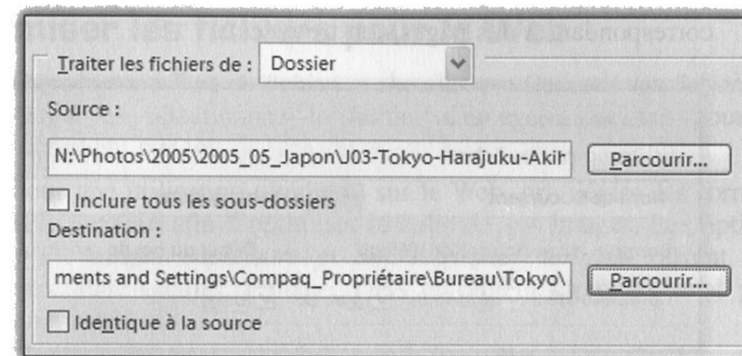


***Figure 8.26 :** Sélection des répertoires source et destination*



Conserver les originaux

Il sera impossible d'annuler les transformations effectuées dans le cadre d'un traitement de fichiers multiples, aussi conservez précieusement un exemplaire des fichiers originaux au cas où l'une des opérations effectuées ne serait pas à la hauteur de vos espérances.

Renommer les fichiers

Renommer les fichiers reste une option facultative néanmoins conseillée pour mieux repérer les modifications effectuées.

1 Pour renommer rapidement plusieurs fichiers, cochez la case *Renommer les fichiers* dans la section *Dénomination de fichiers*.

2 Sélectionnez un nom de fichier qui sera commun à toutes vos images (par exemple *Image*) ou choisissez dans la liste déroulante l'intitulé à utiliser (dates, chiffres…). Choisissez ensuite un autre type d'élément à utiliser pour différencier les fichiers. Il peut s'agir également de chiffres, de lettres, de la date, etc. Si vous sélectionnez une option, un exemple de nom de fichier s'affiche automatiquement sous la première liste déroulante.

3 Dans la zone *Compatibilité*, par défaut, les noms de fichiers sont compatibles avec le système Windows. Cochez les options *Mac OS* et *Unix* pour rendre les noms de fichiers compatibles avec de multiples systèmes d'exploitation et éviter toute erreur d'interprétation sur le serveur web (de type erreur 404, correspondant à des pages non trouvées).

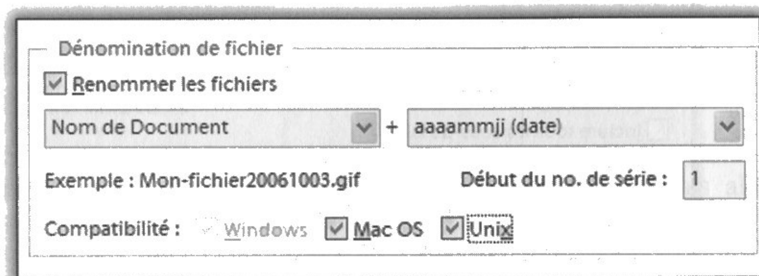


Figure 8.27 : *Renommer automatiquement les fichiers*

Redimensionner les images

1 Dans la section *Taille de l'image*, cochez la case *Redimensionner les images* pour spécifier de nouvelles largeur et hauteur en pixels pour vos documents.

2 Vous pouvez également déterminer la résolution de vos images :

- 72 ppp est suffisant pour le Web.
- Au-delà de 200 ppp, la résolution est suffisante pour l'impression.

3 Pour éviter toute déformation de vos images lors du redimensionnement, cochez la case *Conserver les proportions*.

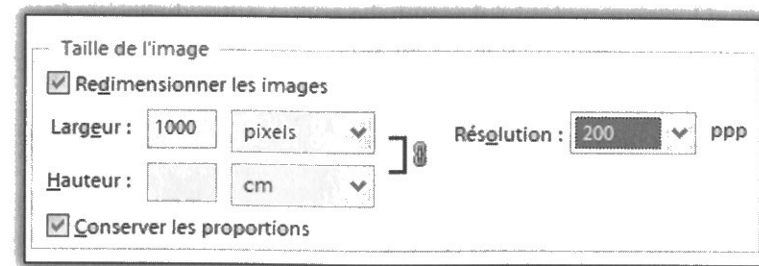


Figure 8.28 : *Redimensionner automatiquement les images*

Optimiser les fichiers pour le Web

1 Dans la zone *Type de fichier*, cochez la case *Convertir les fichiers au format* et sélectionnez le fichier d'image à utiliser pour le traitement par lot.

2 Pour une utilisation ultérieure sur le Web, privilégiez les formats JPEG et GIF afin d'optimiser la taille de vos images. Les options *JPEG qualité supérieure* et *JPEG qualité maximale* offrent une excellente qualité d'image, mais entraînent un poids final plus important.



Pour en savoir plus sur les formats d'image pour le Web, reportez-vous à la section* Compresser des images pour le Web *de ce chapitre.

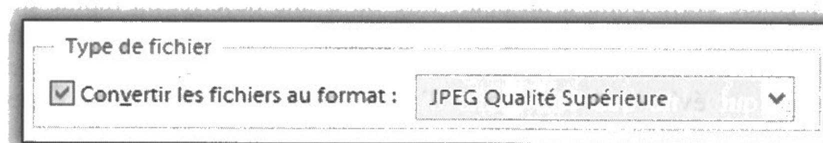


Figure 8.29 : *Optimisation de plusieurs fichiers image*

Réaliser des retouches rapides

1 Dans la colonne située à droite de la fenêtre **Traitement de fichiers multiples**, cliquez sur la flèche *Retouche rapide* pour dérouler les options.

Quatre paramètres de retouche sont à votre disposition :

- *Niveaux automatiques* : corrige automatiquement le contraste et les couleurs.
- *Contraste automatique* : corrige le contraste sans intervenir sur les couleurs.
- *Couleur automatique* : corrige couleur et contraste.
- *Netteté* : corrige les photos légèrement floues.

2 Vous pouvez cocher les quatre options ou n'en sélectionner aucune. Mais réalisez des tests préalables sur quelques photos dans Photoshop Elements avec les outils de retouche automatique pour vérifier que les options sélectionnées correspondent bien à vos besoins.

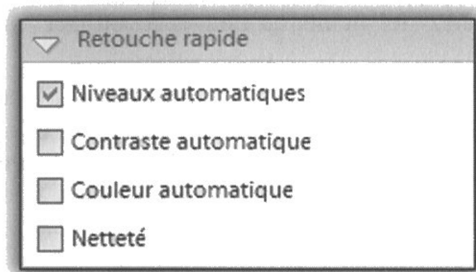


Figure 8.30 : *Retouches rapides simultanées*

Intégrer légendes et filigranes

La légende correspond à un court titre ou à une description rapide de l'image. Vous pouvez y inclure des informations sur l'auteur, un copyright éventuel, etc. Le filigrane est une inscription placée sur l'image qui évite que vos droits d'auteur soient enfreints sans votre autorisation, l'image n'étant plus exploitable pour l'impression.

Insérer une légende

1 Pour insérer une légende au sein de vos images, déroulez le menu **Libellés** et sélectionnez *Légende* dans la liste déroulante.

2 Cochez ensuite, parmi ces trois propositions, le type de légende à insérer :

- *Nom de fichier :* il s'agit du nom donné à l'image.

- *Description :* cette option correspond à la description donnée à l'image. Vous devez l'avoir préalablement insérée à l'aide du menu **Fichiers/Informations**.
- *Date de modification* : il s'agit de la dernière date de mise à jour du fichier.

3 Dans la liste déroulante *Position*, sélectionnez l'emplacement de la légende sur l'image (*Bas gauche*, *Centre* ou *Bas droit*).

4 Sélectionnez une police dans la liste déroulante *Police*, ainsi qu'une taille de texte et une valeur d'opacité. Plus la valeur est faible, plus la transparence du texte sera importante.

5 Enfin, cliquez sur le rectangle de couleur pour affecter une couleur de texte à la légende.



Figure 8.31 : *Insertion d'une légende sur chaque photo*

Insérer un filigrane

1 Après avoir déroulé le menu **Libellés**, cliquez sur *Filigrane* dans la liste déroulante. Entrez le texte du filigrane dans le champ *Texte personnalisé*, par exemple votre nom ou le copyright de la photo.

2 Les options suivantes sont ensuite communes aux options de légende. Choisissez un emplacement pour le filigrane, de préférence *Centre* pour éviter que le filigrane ne soit supprimé lorsque vous recadrez l'image par exemple.

3 Sélectionnez ensuite un type de police, une taille de texte, une valeur d'opacité ainsi qu'une couleur.

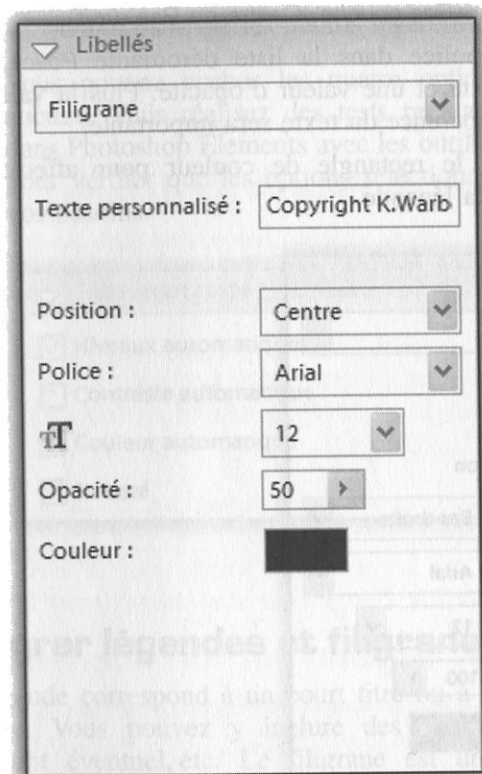


Figure 8.32 : *Insertion d'un filigrane*

Lancer le traitement de fichiers multiples

1 Après avoir défini les options de traitement de fichiers multiples, cliquez sur le bouton OK.

2 Les opérations s'effectuent sous vos yeux au sein de l'interface de Photoshop Elements. Lorsque le traitement est terminé, rendez-vous au sein du répertoire de destination pour vérifier les modifications effectuées.



Réinitialiser les options par défaut

Si vous maintenez la touche [Alt] enfoncée, le bouton **Annuler** se transforme en bouton **Réinitialiser**. Cliquez dessus pour retrouver toutes les options par défaut de la fenêtre de traitement de fichiers multiples.

8.4. Créer des éléments graphiques pour un site web

Il existe de multiples façons d'animer des images pour le Web. Bannières animées, boutons de type roll-over et cartes images sont les plus courantes.

Réaliser une bannière publicitaire

Une bannière animée véhicule généralement de la publicité pour des sites partenaires, partageant la même thématique que le site où elle est insérée ou une thématique complémentaire.

Créer l'arrière-plan de la bannière

La bannière est constituée d'une image au format GIF animé, avec une largeur standard de 468 × 60 pixels de large. Cette image va être animée facilement grâce aux fonctions dédiées de Photoshop Elements.

Définir les dimensions de la bannière

1 Cliquez sur le menu **Fichier/Nouveau** pour créer une nouvelle image. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, indiquez `Bannière` dans le champ *Nom*.

2 Dans la liste déroulante *Paramètre Prédéfini*, sélectionnez l'option *Personnalisé*. Entrez une largeur de 468 pixels et une hauteur de 60 pixels. La largeur et la hauteur sont automatiquement mises à jour. Le format 468 × 60 pixels est le standard pour les bannières publicitaires.

3 Conservez une résolution de 72 pixels par pouce, sélectionnez *Couleurs RVB* dans la liste déroulante *Mode* et choisissez l'option *Transparent* dans la liste déroulante *Contenu de l'arrière-plan*. Validez les modifications par un clic sur le bouton OK.

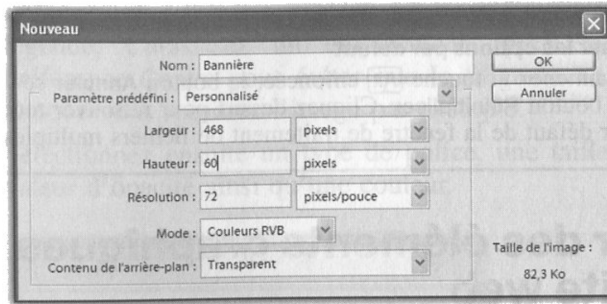


Figure 8.33 : *Création d'une nouvelle bannière*

Importer le logo

1 Importez une image avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Généralement, il s'agit du logo de votre site ou d'un symbole rappelant son thème. Choisissez une photo sur votre ordinateur, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Choisissez de préférence une image ayant peu de couleurs et au format GIF.

2 Activez la commande **Sélection/Tout sélectionner** : l'image apparaît alors encadrée de pointillés.

3 Sélectionnez la commande **Édition/Copier**, rendez-vous dans le nouveau document *Bannière* créé précédemment et sélectionnez la commande **Edition/Coller**.

4 Placez l'image importée à gauche de la bannière à l'aide de l'outil **Déplacement** (V) de la barre d'outils, accessible via la commande **Fenêtre/Outils**. La barre d'outils contient tous les outils nécessaires à la retouche d'images au sein de Photoshop Elements.

5 Redimensionnez-la si nécessaire grâce à l'outil de redimensionnement accessible avec le raccourci clavier Ctrl+T.

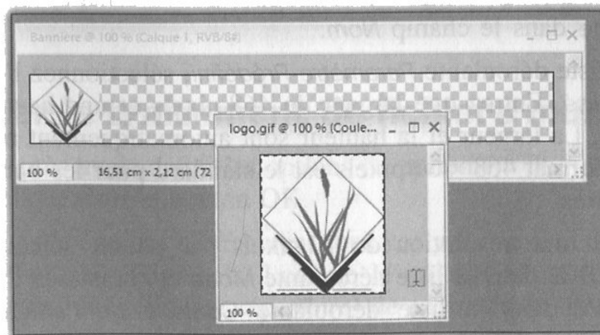


Figure 8.34 : *Insertion du logo sur la bannière*

Ajouter un fond dégradé

1 Au sein du panneau **Calques**, accessible via la commande **Fenêtre/Calques**, créez un nouveau calque en cliquant sur l'icône *Nouveau calque* et placez-le sous le calque courant.

2 Renommez les calques `dégradé` et `logo` en cliquant sur leur titre. Il est important de donner un nom précis à vos calques pour une meilleure organisation et pour faciliter les modifications ultérieures.



REMARQUE

Avantage des calques

Chaque élément composant une image créée avec Photoshop Elements peut être placé sur des calques distincts pour être modifié indépendamment les uns des autres.

Pour modifier un élément placé sur un calque, il suffit de cliquer sur ce calque dans le panneau **Calques**, puis de réaliser les modification nécessaires au sein de votre interface de travail.

3 Pour réaliser un fond en dégradé, choisissez l'outil **Dégradé** (G). Sélectionnez la teinte de votre choix comme couleur de premier plan et du blanc en couleur d'arrière-plan. En ce sens, cliquez sur le carré de couleur situé en bas de la barre d'outils. Harmonisez la couleur du logo avec l'arrière-plan de la bannière.

4 Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et et faites glisser le carré vers le côté opposé pour créer votre dégradé (voir Figure 8.35).

5 Pour un arrière-plan plus homogène, sélectionnez l'outil **Doigt** (R) de la barre d'outils. Vous allez mélanger les pixels de couleur pour mieux fondre les couleurs de l'arrière-plan. Cet outil reproduit l'effet d'un doigt étalant de la peinture.

6 Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en faisant des petits mouvements de gauche à droite. Le fond de votre bannière est maintenant prêt.

7 Pour mieux vous rendre compte du résultat obtenu, activez l'outil **Zoom** (Z). Vous pouvez maintenant ajouter le texte de votre bannière.

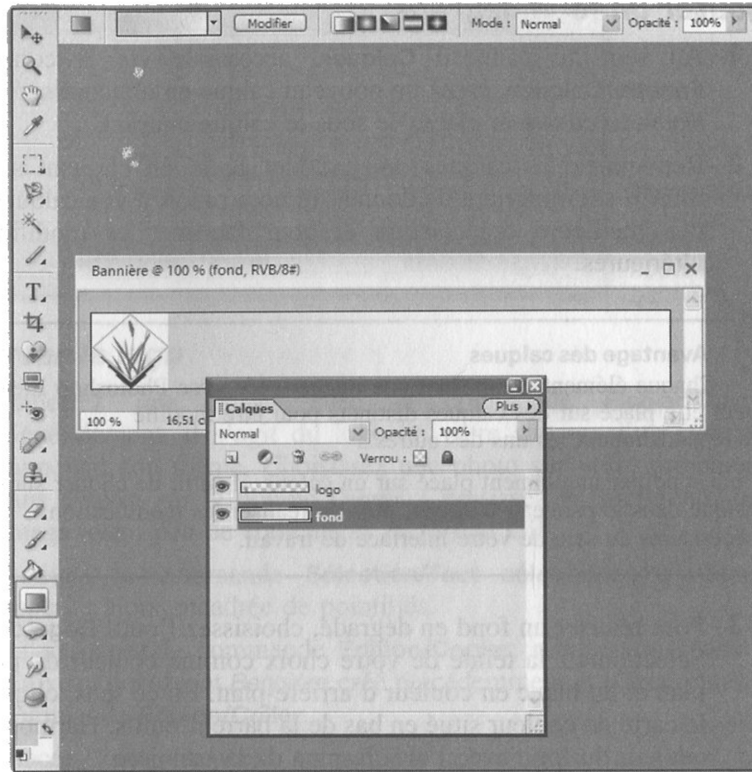


Figure 8.35 : *Ajout du fond en dégradé*

Insérer du texte

1. Le texte d'une bannière correspond généralement à un slogan court, décrivant le site, suivi de son adresse web. Ouvrez le panneau **Calques** avec la commande **Fenêtre/Calques**.
2. Sélectionnez l'outil **Texte horizontal** (T) dans la barre d'outils. Choisissez une couleur de texte plus sombre que la couleur d'arrière-plan pour que le texte ressorte.
3. Dans la barre d'options, choisissez une police assez épaisse. Ici, il s'agit de l'Arial Black en taille 24 pt.
4. Écrivez un texte d'accroche. Un nouveau calque texte est créé automatiquement. Dans le panneau **Calques**, cliquez sur l'œil situé à gauche pour le masquer.

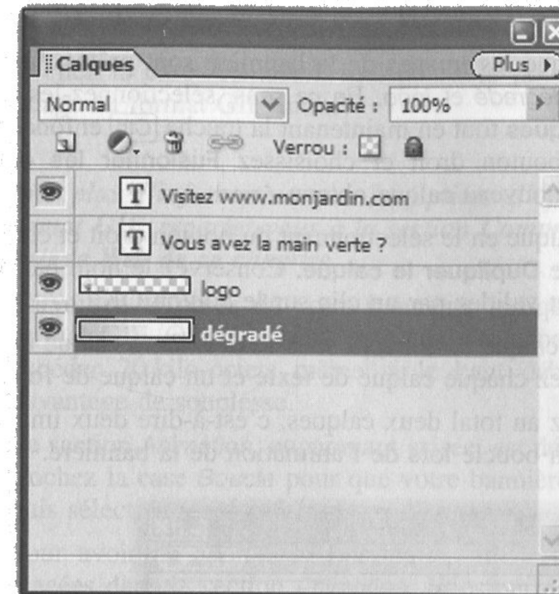


Figure 8.36 : *Aperçu du panneau Calques*

5. Écrivez un nouveau texte, par exemple l'adresse de votre site web, en conservant les mêmes options de police et de couleur.

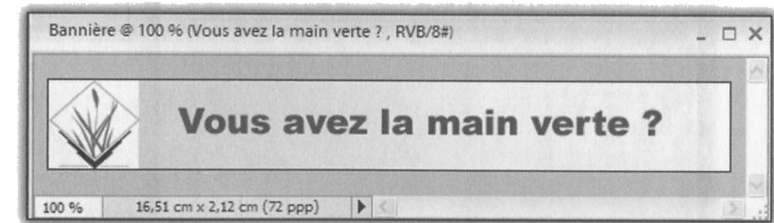


Figure 8.37 : *Insertion du texte*


REMARQUE

Choix du style et des couleurs

Pour réussir votre bannière publicitaire, prévoyez au maximum deux lignes de texte. Choisissez une police avec un style gras (par exemple Arial Black) et des couleurs contrastées pour mettre en évidence le message.

Préparer l'animation

1 Maintenant que les images de la bannière sont prêtes, fusionnez les calques *dégradé* et *logo*. En ce sens, sélectionnez-les dans le panneau **Calques** tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis cliquez du bouton droit et choisissez **Fusionner les calques**. Nommez le nouveau calque obtenu `fond`.

2 Copiez ce calque en le sélectionnant du bouton droit et choisissez la commande **Dupliquer le calque**. Conservez le nom par défaut, *fond copie*, et validez par un clic sur le bouton OK.

3 Déplacez le calque *fond copie* sous le deuxième calque de texte, puis fusionnez chaque calque de texte et un calque de fond.

4 Vous obtenez au total deux calques, c'est-à-dire deux images qui tourneront en boucle lors de l'animation de la bannière.

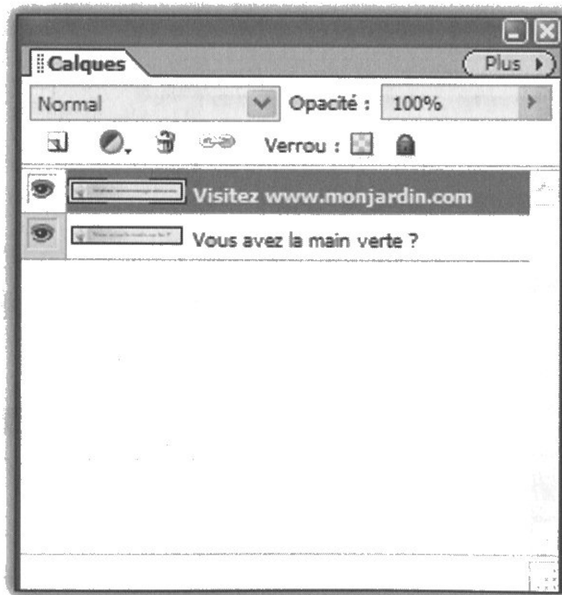


Figure 8.38 : *Aperçu du panneau Calques avant l'enregistrement de l'animation*

Enregistrer l'animation pour le Web

1 Il ne reste plus qu'à animer les calques. Sélectionnez la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. La fenêtre **Enregistrer pour le Web** s'affiche.

2 Dans la liste déroulante *Paramètres prédéfinis*, indiquez *Personnalisés*. Choisissez ensuite *GIF*, *Adaptative* et *16 couleurs*. Cochez la case *Animation*, indispensable pour transformer votre image au format GIF animé.



Pour plus d'informations sur les options d'optimisation du format GIF, reportez-vous à la section ***Compresser des images pour le Web*** *de ce chapitre.*

3 Surveillez le poids de votre bannière, indiqué sous l'image au format GIF. Généralement, le poids d'une bannière ne doit pas excéder 20 kilo-octets même si le haut débit offre désormais davantage de souplesse.

4 La section *Animation*, auparavant grisée, est désormais accessible. Cochez la case *Boucle* pour que votre bannière tourne en boucle, puis sélectionnez une fréquence d'image de *2*.

5 Pour avoir un aperçu de l'animation finale, utilisez les flèches placées dans la section *Animation*. Elles permettent d'avancer ou de reculer d'une image. Validez par un clic sur le bouton OK. Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur, puis validez. Double-cliquez sur la bannière pour avoir un aperçu de l'animation finale.

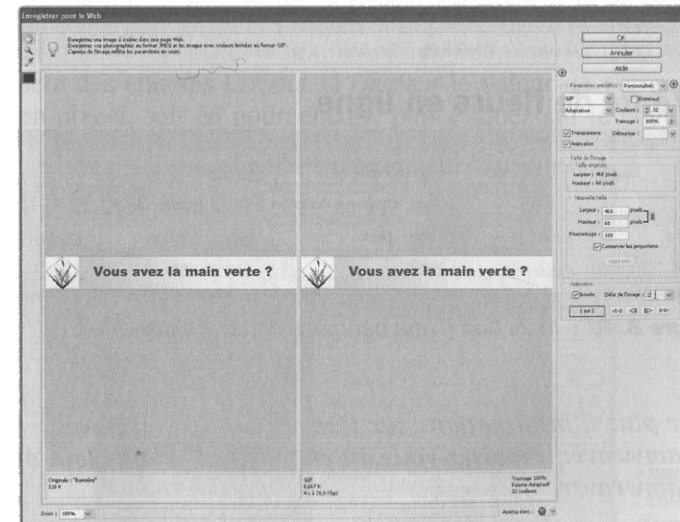


Figure 8.39 : *Compression pour le Web*

Publier la bannière sur un site web

1 Une bannière s'insère dans une page web comme n'importe quelle image. Ouvrez votre page web dans un éditeur tel que Dreamweaver. Activez le mode Création pour avoir un aperçu visuel de la page web.

2 Placez votre curseur à l'endroit où doit être insérée la bannière. Sélectionnez la commande **Insertion/Image**, puis choisissez le fichier correspondant à votre bannière. Il est conseillé de la placer dans le même répertoire que le fichier HTML pour éviter tout problème d'accès lors de la publication en ligne. La bannière est fixe au sein de Dreamweaver.

3 Sélectionnez-la, puis ouvrez la fenêtre **Propriétés**. Insérez un lien vers le site web à promouvoir à l'aide de la bannière publicitaire en ouvrant une nouvelle fenêtre (`cible_blank`).

4 Pour tester l'animation en ligne, lancez un aperçu dans un navigateur Internet avec la commande **Fichier/Aperçu dans le navigateur**. Votre bannière est prête à être publiée, il ne reste plus qu'à mettre à jour votre site web à l'aide de l'outil de publication intégré à Dreamweaver.

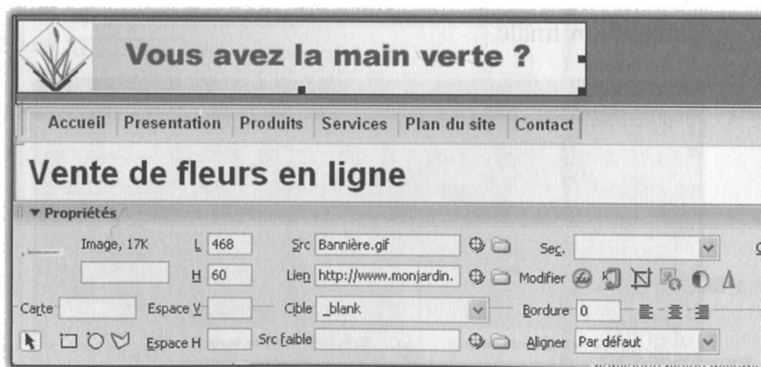


Figure 8.40 : *Insertion d'une bannière dans une page web*


RENVOI

Pour plus d'informations sur l'insertion d'images avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre Aller plus loin avec Dreamweaver.


REMARQUE

Créer une bannière en ligne

Pour la création de bannières animées simples utilisant du texte, vous pouvez faire appel à des services en ligne tels que ceux du site **www.3dtextmaker.com**. Ils sont particulièrement simples d'emploi, à base de formulaires permettant de sélectionner les éléments à insérer.

8.5. Réaliser un arrière-plan

Généralement, le plupart des sites web proposent un arrière-plan uni pour une meilleure lisibilité du texte. Mais pour illustrer une zone de votre site web, en fond de tableau par exemple, il est possible de créer des arrière-plans personnalisés avec Photoshop Elements.

Transformer une photo en arrière-plan

Pour ne pas alourdir inutilement le poids de vos pages, il est déconseillé de faire appel à une photo sans l'optimiser auparavant dans un logiciel de retouche d'images.

1 Activez la commande **Fichier/Ouvrir**, sélectionnez sur votre ordinateur la photo à optimiser, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

2 Si vous souhaitez redimensionner votre photo, faites appel à la commande **Image/Redimensionner/Taille de l'image**. Insérez au sein des champs *Largeur* et *Hauteur* la valeur de votre choix, soit en pixels, soit en pourcentage, puis cliquez sur le bouton OK.

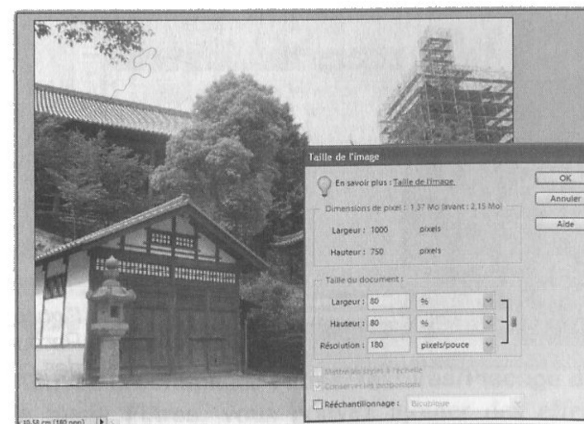


Figure 8.41 : *Sélection d'une photo en tant qu'arrière-plan*



Bien choisir une photo d'arrière-plan

Pour ne pas nuire à la lisibilité de votre page web, évitez de prendre une photo au niveau de détail trop important, tel qu'un portrait par exemple. Avant d'optimiser le document, vérifiez les dimensions nécessaires pour son insertion au sein de votre page web afin d'éviter tout redimensionnement au sein de l'éditeur web, qui détériorerait l'image.

Ajouter des effets de couleur et de texture

1 Sélectionnez la commande **Accentuation/Régler la Couleur/Teinte/Saturation**. Cochez la case *Redéfinir*. Avec le curseur *Teinte*, réglez les couleurs pour créer un effet coloré sur l'image en choisissant la dominante de votre choix (vert, bleu, jaune…).

2 Utilisez le curseur *Saturation* pour définir l'intensité de la teinte et le curseur *Luminosité* pour ajouter plus ou moins de lumière à votre cliché.

3 Cochez la case *Aperçu* pour visualiser en temps réel les modifications sur l'image. Plus votre photo est sombre, plus la lisibilité du texte sera réduite, à moins que vous n'optiez pour un texte de couleur claire. Après avoir fait les modifications, cliquez sur le bouton OK.

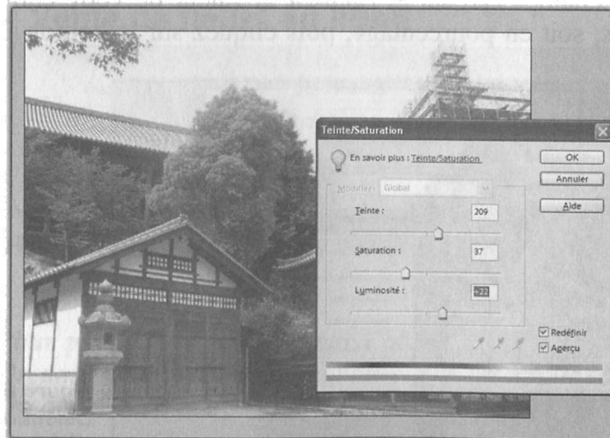


Figure 8.42 : *Retouche des couleurs*



Utilisation des modes de calque

Grâce aux modes de calque, vous pouvez facilement créer des effets sur votre image sans modifier le cliché original. Cette méthode est pratique lorsqu'il s'agit de réaliser quelques essais de couleur et de lumière.

Depuis le panneau **Calques**, créez un nouveau calque au-dessus de la photo et sélectionnez *Teinte*, *Saturation*, *Couleur* ou *Luminosité* dans la liste déroulante *Modes de calque* située à gauche du panneau **Calques**. Remplissez ce calque de la couleur de votre choix pour avoir un aperçu de l'effet. Néanmoins, pour plus de précision, utilisez la boîte de dialogue **Teinte/Saturation**.

4 Pour faciliter l'intégration de la photo dans votre page web, vous pouvez également diminuer son opacité depuis le panneau **Calques** en sélectionnant une valeur de *50 %* dans la liste déroulante *Opacité*.

5 Par défaut, le fond est transparent. Mais, pour mieux visualiser le résultat, créez un nouveau calque en cliquant sur l'icône correspondante dans le panneau **Calques** et remplissez-le de blanc à l'aide de l'outil **Pot de peinture** ([K]) de la barre d'outils.

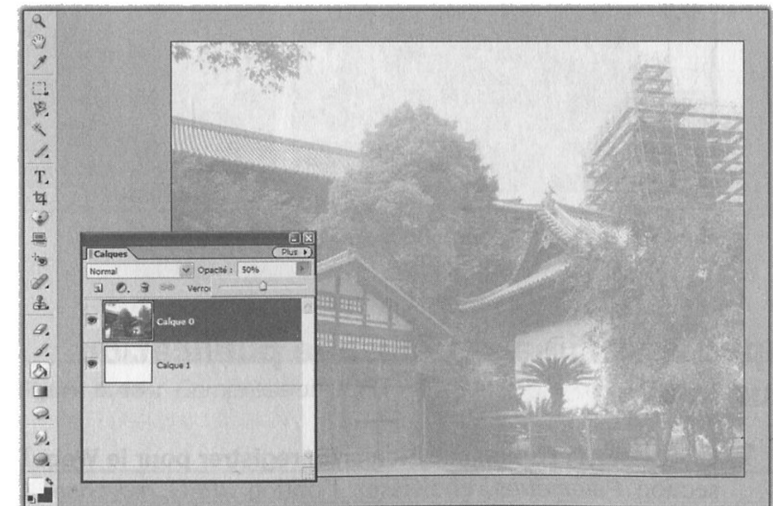


Figure 8.43 : *Modification de l'opacité*

6 Activez la commande **Filtres/Textures/Placage de texture**. Depuis le menu **Filtres**, vous pouvez ajouter des effets spéciaux pour donner une texture de type tissu ou mosaïque à votre image.

Attention, ne superposez pas les effets, au risque d'obtenir une image trop chargée qui nuirait à la lisibilité du texte.

7 Modifiez l'intensité de l'effet au sein de la boîte de dialogue **Placage de texture** en déplaçant le curseur *Échelle* vers la gauche ou la droite.

8 Pour accroître ou diminuer le placage de texture, déplacez le curseur *Relief*, puis ajustez la luminosité via la liste déroulante *Lumière*. Validez les modifications en cliquant sur le bouton OK.

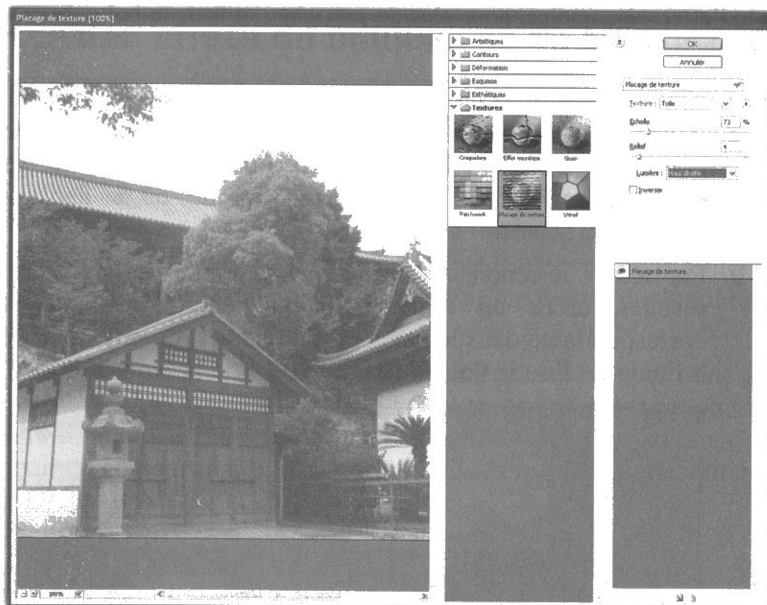


Figure 8.44 : *Application du filtre Placage de textures*

Optimiser l'image pour une publication sur le Web

1 Choisissez la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. Dans la section *Paramètres*, choisissez l'option *JPEG moyenne*. Cochez également l'option *Progressif* pour que l'image apparaisse au fur et à mesure lors du chargement au sein du navigateur.

Pour éviter toute surcharge de la page, un poids maximum de 80 kilo-octets par image est conseillé. En outre, n'insérez pas plus de deux ou trois images de ce type dans la même page web.



RENVOI

Pour plus d'informations sur l'optimisation au format JPEG, reportez-vous à la section Compresser des images pour le Web de ce chapitre.

2 Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer les paramètres d'optimisation de l'image. Entrez un nom de fichier dans la boîte de dialogue **Enregistrer une copie optimisée sous** et cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Elle est maintenant prête à une utilisation pour le Web.

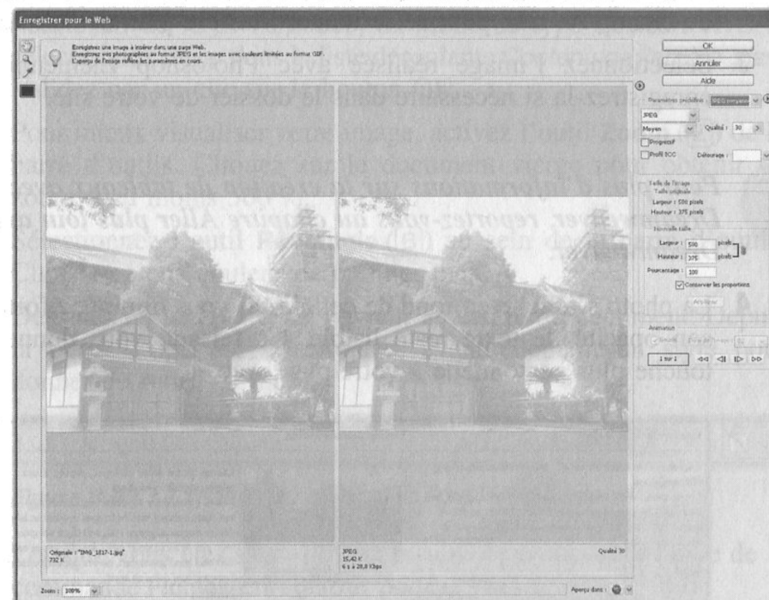


Figure 8.45 : *Compression JPEG*



REMARQUE

The Gimp vs Photoshop Elements

The Gimp, application de retouche d'images gratuite, peut constituer une solution intéressante pour les utilisateurs habitués à un autre logiciel de retouche d'images, car sa prise en main s'avère moins intuitive que Photoshop Elements. Néanmoins, The Gimp est un outil puissant, qui dispose de nombreux filtres permettant de créer des effets spéciaux pour



les photos.

Pour plus d'informations sur The Gimp, un site en français est accessible à l'adresse www.gimp-fr.org.

Insérer l'image en arrière-plan

1 Dans un éditeur web tel que Dreamweaver, ouvrez votre page web avec la commande **Fichier/Ouvrir**.

2 La photo va être placée en fond dans une cellule de tableau. Créez un nouveau tableau avec la commande **Insertion/Tableau**. Sélectionnez une cellule, puis cliquez sur l'icône du dossier près du champ *Ar. plan* pour sélectionner l'arrière-plan de cellule.

3 Sélectionnez l'image réalisée avec Photoshop Elements, puis enregistrez-la si nécessaire dans le dossier de votre site.



Pour plus d'informations sur la création de tableaux avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

4 La photo s'affiche en fond de cellule. Si vous diminuez fortement son opacité, le texte reste lisible. Ce faisant, vous donnez une touche plus personnelle à votre page web.

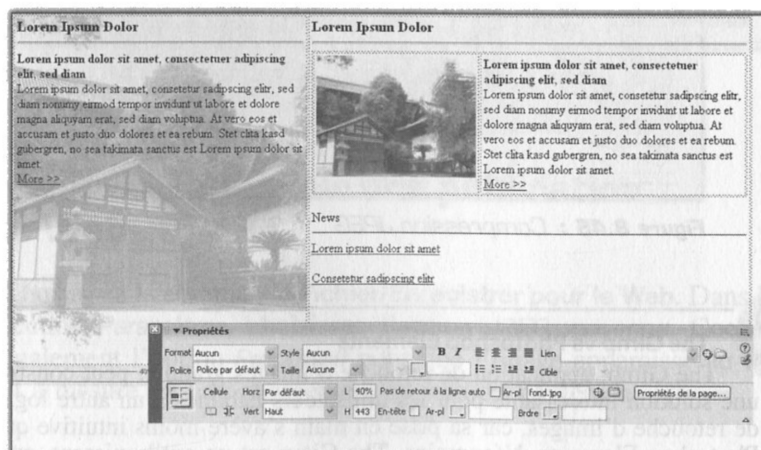


Figure 8.46 : *Insertion de la photo en fond de tableau*

Créer un motif d'arrière-plan

La création de motif pour couvrir la totalité de l'arrière plan d'une page est désormais obsolète. Néanmoins, pour créer des bordures ou lignes de séparation entre des paragraphes, vous pouvez créer un motif de quelques pixels au sein d'un logiciel de retouche d'images et faire en sorte qu'il se répète indéfiniment dans une cellule de tableau.

Dessiner un motif

1 Créez un nouveau document avec la commande **Fichier/Nouveau**. Dans le champ *Nom*, indiquez `Motif`. Dans la liste déroulante *Paramètres prédéfinis*, sélectionnez *Personnalisé*. Indiquez *10 pixels* pour la *Largeur* et *10 pixels* pour la *Hauteur*. Choisissez une *Résolution* de *72 pixels/pouce*, un *Mode* de type *Couleurs RVB* et sélectionnez *Blanc* dans la liste déroulante *Contenu de l'arrière-plan*. Validez par un clic sur le bouton OK.

2 Pour mieux visualiser votre image, activez l'outil **Zoom** (Z) de la barre d'outils. Cliquez sur le document vierge pour obtenir un zoom d'au moins 500 %.

3 Sélectionnez l'outil **Rectangle** (B) au sein de la barre d'outils. Choisissez une couleur de premier plan.

4 Dessinez un petit carré de couleur au centre du document. Depuis la barre d'options, sélectionnez éventuellement un style pour donner du relief au motif.



Figure 8.47 : *Création du motif avec l'outil Rectangle*

5 Lorsque vous êtes satisfait, enregistrez votre travail à l'aide de la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**.

6 Dans la section *Paramètres*, sélectionnez le format *GIF 32 non tramé*. L'image obtenue est particulièrement légère, puisqu'elle ne pèse qu'une centaine d'octets. Validez par un clic sur le bouton OK. Enregistrez votre image sous le nom de `motif.gif`.

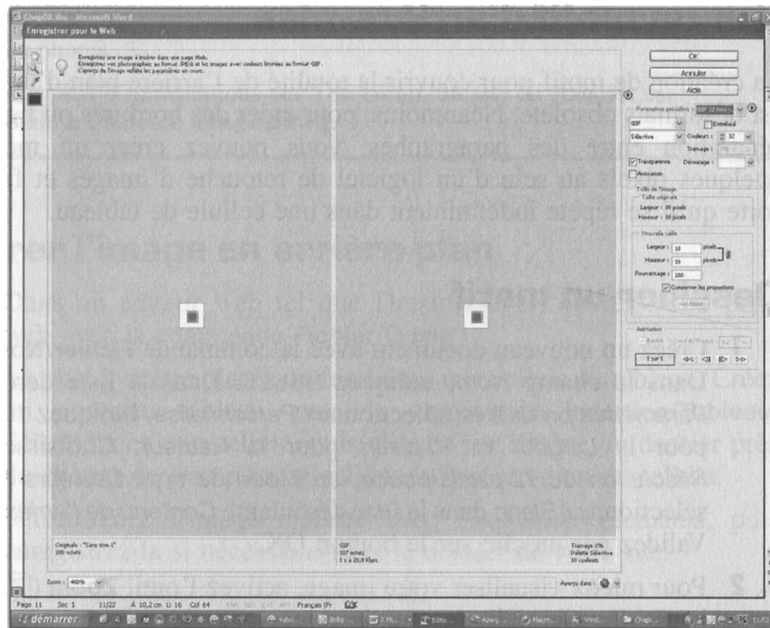


Figure 8.48 : Enregistrement du motif au format GIF

Placer le motif sur la page web

1 Activez la commande **Fichier/Ouvrir** et sélectionnez la page web sur l'ordinateur.

2 Pour insérer un tableau, activez la commande **Insertion/Tableaux**. Placez le curseur dans une cellule de tableau. Ce type de motif est approprié pour séparer des paragraphes ou encadrer un titre.

3 Ouvrez la fenêtre **Propriétés**, puis cliquez sur l'icône *Dossier* située à droite du champ *Ar. plan* pour sélectionner votre motif. Validez par un clic sur le bouton OK. Enregistrez si nécessaire le motif dans le dossier de votre site.

4 Votre motif s'applique automatiquement à la cellule sélectionnée. Lors de la mise à jour de la page web, n'oubliez pas de transférer également l'image du motif.

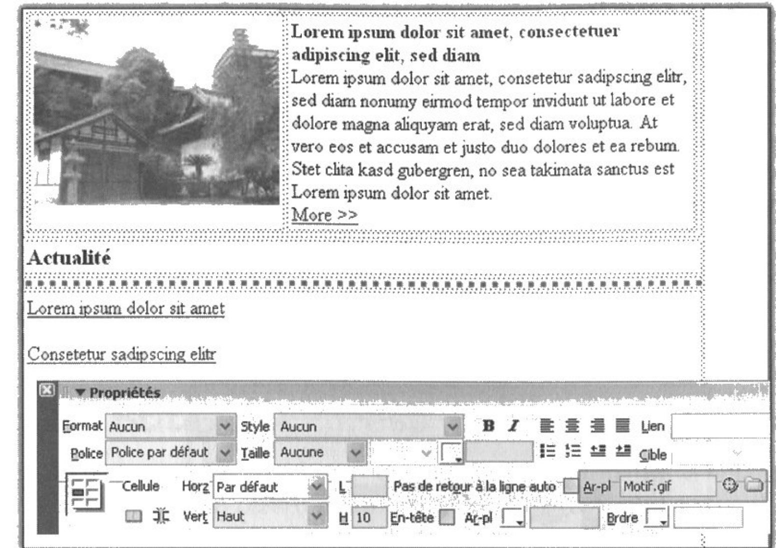


Figure 8.49 : Aperçu du motif inséré dans une page web

Créer une visite virtuelle 3D à partir de photos

Grâce aux logiciels Photoshop Elements et Stitcher Express, les images se transforment en quelques clics en un fichier Quick Time VR en trois dimensions. L'utilisateur aura l'impression de se déplacer au sein des images comme s'il était à l'intérieur. Ainsi, proposer une visite virtuelle de sa maison ou de son quartier préféré devient accessible à tous et peut être partagé sur le Web.

Avant la création d'une visite virtuelle en 3D, Stitcher Express crée un panorama dont la précision dépend en grande partie de la prise de vue initiale. Vous devez réaliser au minimum six clichés en conservant un axe de rotation similaire et en les faisant se chevaucher d'environ 25 % pour réaliser des raccordements précis.



Pour plus d'informations sur l'installation de Photoshop Elements, reportez-vous à la section ***Compresser des images pour le Web*** *de ce chapitre.*

Préparer les photos dans Photoshop Elements

Avec ses nombreuses fonctions de retouche d'images et ses filtres prédéfinis, Photoshop Elements s'avère un outil performant qui vous permettra de corriger facilement toutes les imperfections de vos photos avant de les exporter dans Stitcher Express, chargé de la création du panorama et de la transformation au format Quick Time VR.

1 Dans Photoshop Elements, ouvrez simultanément six photos au minimum avec la commande **Fichier/Ouvrir**. Pour sélectionner plusieurs images, maintenez la touche Ctrl enfoncée.

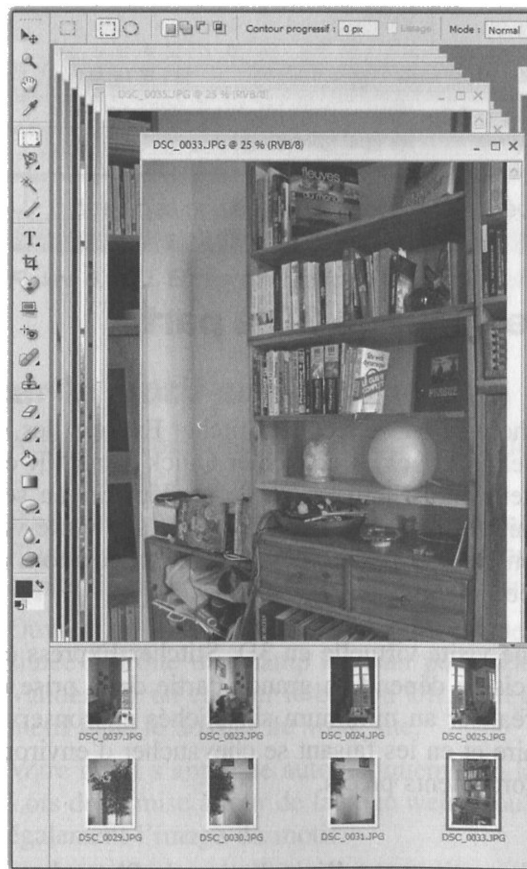


Figure 8.50 : *Retouche rapide des photos destinées à la visite en 3D*

2 Avant de démarrer l'importation dans le logiciel Stitcher Express, activez la commande **Accentuation/Retouche optimisée**

automatique, pour homogénéiser de façon automatique couleurs, contraste et lumière de vos photos.

3 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, enregistrez chaque photo au format JPEG, en conservant les mêmes paramètres d'optimisation, avec la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**.



Pour plus d'informations sur la compression JPEG, reportez-vous à la section ***Optimiser des images pour le Web*** *de ce chapitre.*

Installer Stitcher Express

Stitcher Express permet de créer des panoramas à partir d'images juxtaposées et va même plus loin en proposant des représentations plus complexes sous forme de cubes, de cylindres ou de sphères, qui pourront être convertis par la suite au format Quick Time VR. Ce format vidéo peut facilement être exporté pour une publication web.

1 Ouvrez votre navigateur Internet. Une version d'évaluation en français de Stitcher Express est disponible sur le site de l'éditeur, à l'adresse **http://stitcher.realviz.com/?language=FR**.

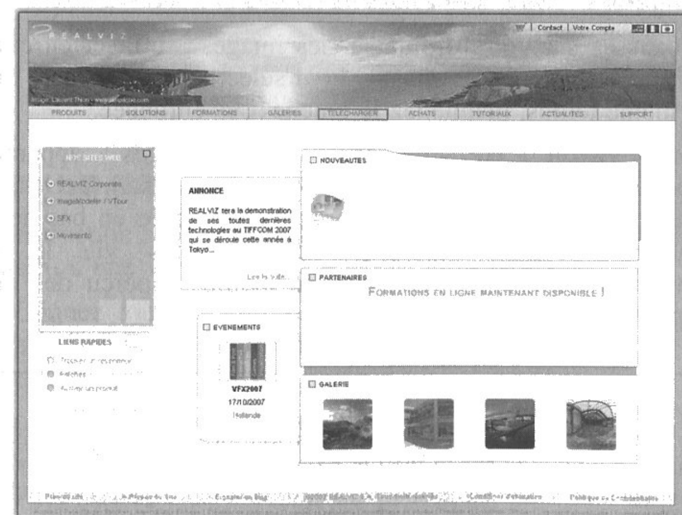


Figure 8.51 : *Téléchargement de la version d'évaluation de Stitcher Express*

2 Cliquez sur le lien *Télécharger*, puis indiquez une adresse e-mail valide. Créez un mot de passe en cochant le bouton radio *Non, je vais en créer un maintenant*, puis cliquez sur le bouton **VALIDER**.

3 Après la création de votre compte, vous pouvez accéder à la page de téléchargement du logiciel.

4 Dans la liste déroulante correspondant au logiciel Stitcher Express, sélectionnez la version française de 78 Mo et cliquez sur le lien *Télécharger*.



Les limites de la version d'évaluation

La version d'évaluation ne vous permettra pas d'enregistrer votre travail et ne vous donnera pas accès à toutes les fonctions disponibles. Aussi, si vous souhaitez aller plus loin, vous devrez acquérir la version complète, disponible en ligne sur le site pour la somme de 99 euros.

Importer les images dans Stitcher Express

1 Avant de démarrer toute création au sein de Stitcher Express, créez un nouveau projet. Après l'ouverture du programme, sélectionnez la commande **Fichier/Nouveau Projet** sous l'onglet **Démarrer**.

2 Choisissez sur votre ordinateur les images à utiliser en cliquant sur l'icône *Charger les images*. Pour sélectionner plusieurs images en même temps, maintenez la touche [Ctrl] enfoncée.

3 Après avoir été chargées, les images apparaissent automatiquement sous forme de vignettes au sein de la galerie d'images, correspondant à la large bande située en bas de votre fenêtre. Modifiez la taille des vignettes via le menu **Édition/Préférences** pour avoir un meilleur aperçu des clichés importés.



Privilégier le format JPEG

Plus d'une dizaine de formats d'images sont pris en charge. Mais pour une utilisation ultérieure sur le Web et pour éviter de trop solliciter votre ordinateur lors du rendu 3D, préférez des formats déjà compressés tels que JPEG.

4 Vous pouvez au choix utiliser des images horizontales ou verticales. Dans ce dernier cas, si vous n'avez pas encore effectué la rotation nécessaire, sélectionnez toutes les images de la galerie d'images avec la combinaison de touches [Ctrl]+[A], puis utilisez la commande **Édition/Rotation/90°horaire**.

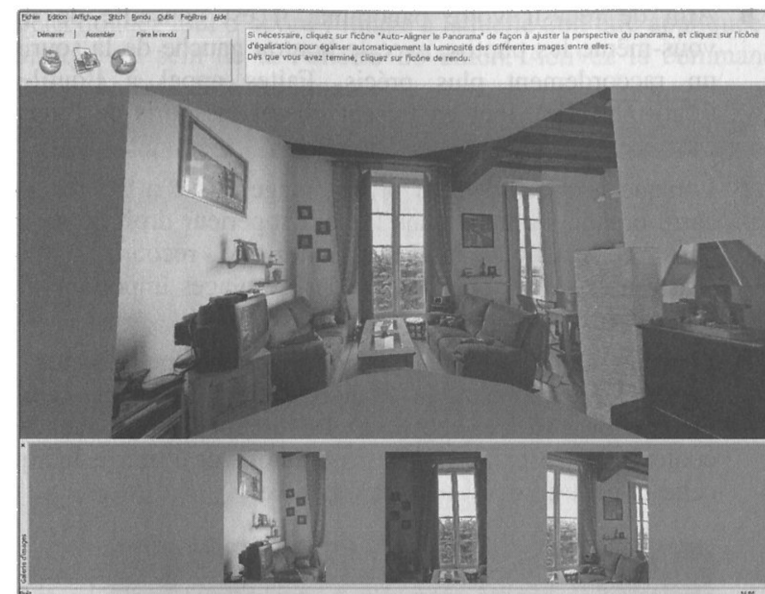


Figure 8.52 : *Importation des images dans Stitcher Express*

Créer un panorama à partir des photos

La construction du panorama est le préalable indispensable à la réalisation d'une visite virtuelle en trois dimensions.

1 Cliquez tout d'abord sur l'onglet **Assembler** pour raccorder le plus précisément possible les clichés importés.

2 Sélectionnez la première image et placez-la dans la fenêtre principale appelée **Fenêtre de stitch**. Celle-ci apparaît maintenant en taille réelle.

3 Pour passer à la création du panorama, déplacez au sein de la fenêtre principale vos différentes photos de sorte à les aligner.

4 Lorsque l'alignement vous semble correct, cliquez sur l'icône *Stitcher*. Si le raccordement se fait correctement, un petit carré

vert apparaît dans le coin supérieur droit de la vignette correspondante.

5 Dans le cas contraire, une boîte de dialogue vous propose d'ajuster manuellement les photos ou bien de forcer l'alignement, même si celui-ci n'est pas validé par Stitcher Express.

6 Afin de réussir votre panorama, il est conseillé de déplacer vous-même les photos, avec le bouton gauche de la souris, pour un raccordement plus précis. Faites appel à l'outil **Zoom** (Ctrl+Alt+clic), tout en faisant glisser la souris de l'avant vers l'arrière.

7 Lorsque le raccordement d'une image laisse à désirer, un petit carré orange s'affiche dans le coin supérieur droit de sa vignette dans la galerie d'images. Évitez de recourir à ce type d'assemblage trop souvent car des décalages importants risquent d'apparaître au sein de votre montage.

8 Si vous n'êtes pas satisfait de l'assemblage effectué par le logiciel, sélectionnez du bouton droit l'image au sein de la **Fenêtre de stitch** et choisissez **Déstitcher l'image** dans le menu contextuel. Un cadre rouge situé autour de l'image indique que celle-ci peut de nouveau être déplacée.

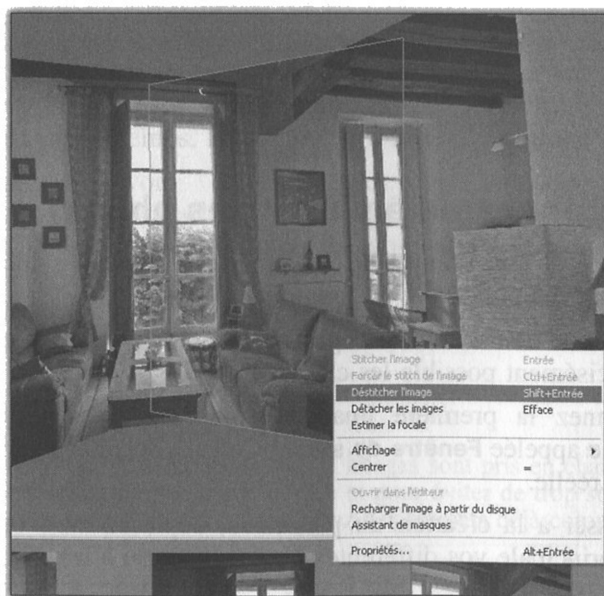


Figure 8.53 : Déstitcher l'image permet d'assembler manuellement les clichés

Utiliser l'Assistant de masques

Lors d'une prise de vue panoramique, des objets bougent parfois entre deux prises de vue. Dans ce cas, un flou disgracieux peut apparaître sur la photo. Pour compenser cet effet, Stitcher Express dispose d'un Assistant de masques particulièrement pratique.

1 Sélectionnez tout d'abord l'image à laquelle doit être appliquée le masque au sein de la **Fenêtre de stitch**. Activez la commande **Outils/Assistant de masques**.

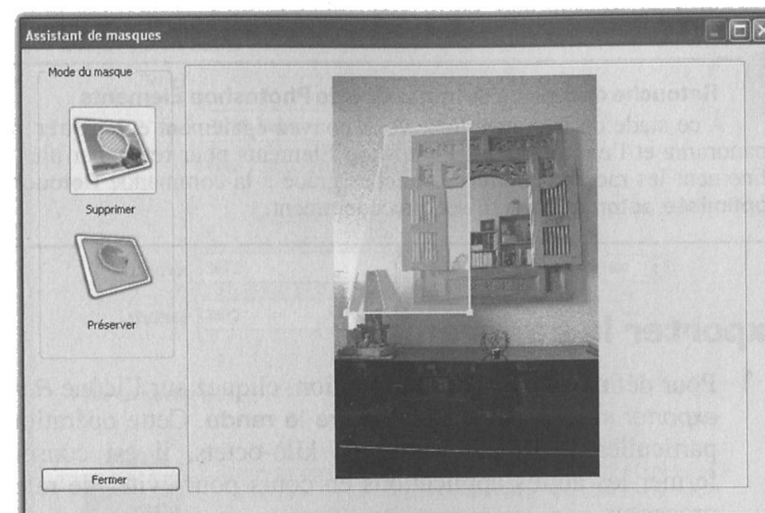


Figure 8.54 : Le masque dissimule les zones floues d'une image

2 Double-cliquez sur l'image pour définir le point de départ du masque. Créez la forme adéquate, puis double-cliquez de nouveau pour fermer le masque.

3 Sélectionnez ensuite la commande **Préserver** pour conserver la zone sélectionnée ou **Supprimer** pour l'effacer.

4 Pour enregistrer les modifications, cliquez sur le bouton **Fermer**.

Optimiser les raccords

1 Au fur et à mesure de l'insertion de nouvelles images, déplacez votre panorama à l'aide du raccourci Alt+clic. Pour visualiser vos images en plein écran, activez la commande **Fenêtre/Plein écran**, via l'icône ad hoc dans la barre de menus.

2 Lorsque toutes les images ont été assemblées, cliquez sur l'icône *Fermer le panorama* pour réaliser une visite virtuelle en 3D. Pour ajuster les raccords, cliquez sur l'onglet **Faire le rendu**.

3 Pour ajuster alignement et luminosité entre les images du panorama, utilisez les options *Auto-aligner le panorama* et *Égaliser* en cliquant sur les icônes correspondantes.

4 Pour finaliser la création du panorama, sélectionnez la commande **Rendu/Égaliser les couleurs**. Ce processus d'égalisation va limiter le contraste entre vos images.



Retouche optimisée automatique de Photoshop Elements

À ce stade de la conception, vous pouvez également enregistrer votre panorama et l'exporter sous Photoshop Elements pour retoucher plus finement les raccords entre vos clichés grâce à la commande **Retouche optimisée automatique** utilisée précédemment.

Exporter le panorama

1 Pour définir le format d'exportation, cliquez sur l'icône *Rendre et exporter* située sous l'onglet **Faire le rendu**. Cette opération étant particulièrement gourmande en kilo-octets, il est conseillé de fermer les autres applications en cours pour éviter de ralentir le processus.

2 La boîte de dialogue **Rendu** apparaît. Dans la section *Type*, sélectionnez le format à utiliser. Pour une visite virtuelle en 3D, sélectionnez *QTVR Cubique* ou *QTVR Cylindrique*. La taille de votre fichier se définit sous l'onglet **Paramètres QTVR** de la fenêtre **Paramètres de rendu** (voir Figure 8.55).

3 Pour avoir un aperçu succinct de votre projet et éviter un rendu long et inutile, activez l'onglet **Zone de rendu**, puis cliquez sur le bouton **Prévisualiser**. Le résultat s'affiche en petit format, mais vous donne déjà un aperçu précis de ce que vous obtiendrez en taille réelle.

4 Dans la version d'évaluation, le bouton **Rendre** n'est pas disponible. Vous devrez donc vous contenter de cette étape de prévisualisation pour évaluer les qualités du logiciel.

5 L'exportation prend de une à plusieurs minutes selon votre configuration. Vous êtes informé de l'état d'avancement du rendu

grâce à une barre de défilement en pourcentage. Plus le nombre d'images est important, plus le rendu sera long.

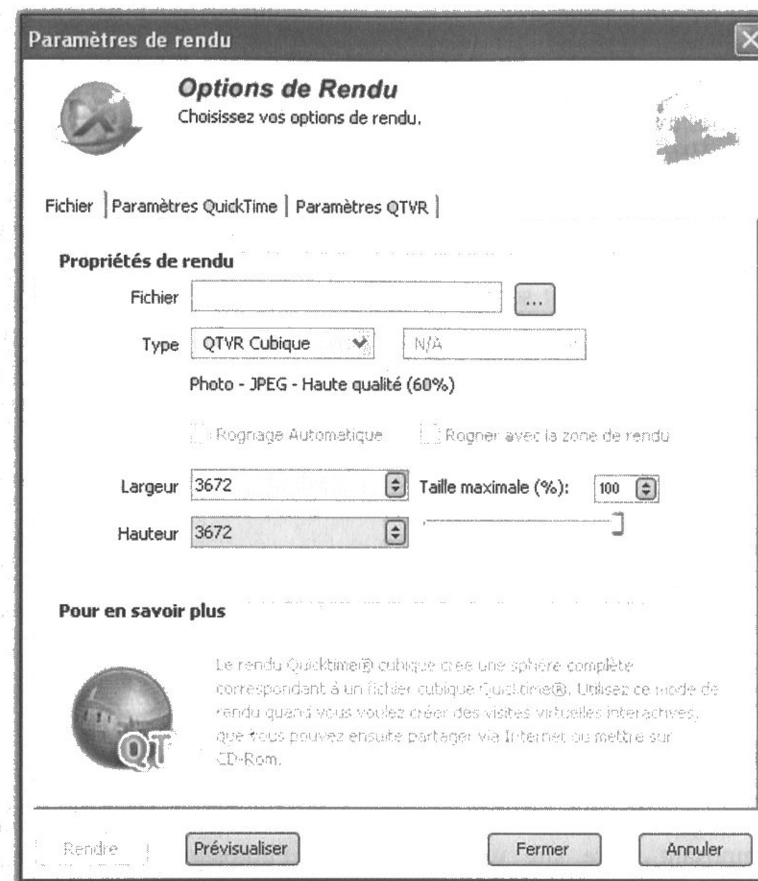


Figure 8.55 : *Sélection des options de rendu*

6 Si vous avez opté pour le format Quick Time VR, cliquez sur le fichier nouvellement créé sur votre ordinateur pour l'ouvrir dans le Player Quick Time, disponible gratuitement sur le site d'Apple, à l'adresse **www.apple.com**.

Insérer la vidéo dans une page web

1 Pour insérer une vidéo dans une page web, faites appel à un éditeur web tel que Dreamweaver. Ouvrez votre page web avec la commande **Fichier/Ouvrir**.



Pour plus d'informations sur l'intégration de médias avec Dreamweaver, reportez-vous au chapitre ***Aller plus loin avec Dreamweaver.***

2 Sélectionnez la commande **Insertion/Médias/Plug-in**. Vous pouvez utiliser ce menu pour importer des fichiers Quick Time VR bien sûr, mais aussi des fichiers son (WAV, MP3...) ou d'autres formats vidéo (AVI ou WMV).

3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le fichier Quick Time VR préalablement sauvegardé sur votre ordinateur. Votre vidéo apparaît sous forme d'icône au sein de Dreamweaver.

4 Par défaut, l'icône vidéo est de petite taille (32 × 32). Il est donc indispensable de modifier les dimensions pour les ajuster à celles de votre vidéo. Pour ce faire, dans la fenêtre des propriétés, réglez les options *L* (Largeur) et *H* (Hauteur).

5 Pour visualiser le résultat obtenu, sélectionnez la commande **Fichier/Aperçu** dans le navigateur. Pour visionner votre vidéo, l'internaute doit obligatoirement posséder le plug-in Quick Time. Si celui-ci n'est pas installé, le visiteur sera renvoyé vers le site officiel Apple à l'adresse **www.apple.com** pour télécharger la dernière version du Player en cours.

8.6. Atelier : Un menu pour le Web

Après que vous avez créé au sein de Photoshop Elements les éléments composant votre site web, le logiciel Photoshop va se charger de découper l'interface en tranches et de la transformer en un tableau HTML au sein duquel vous n'aurez plus qu'à insérer votre texte.

Avantage de cette technique : vous pouvez laisser libre cours à votre créativité sans pour autant passer du temps sur l'intégration HTML de l'interface, habituellement réservée à des webmasters aguerris.

Installer Photoshop

La dernière mouture de Photoshop, logiciel de traitement d'images et de création de graphiques pour le Web, offre la possibilité de réaliser rapidement et d'optimiser des éléments de navigation pour son site web.

Photoshop fonctionne à l'identique de Photoshop Elements mais s'avère beaucoup plus complet pour répondre aux exigences des professionnels.

1 Pour télécharger une version d'évaluation de Photoshop, rendez-vous à l'adresse **www.adobe.fr**. Cliquez sur le lien *Produits* et sélectionnez *Photoshop*.

2 Dans la section *Téléchargement*, choisissez *Version d'évaluation*. Entrez votre identifiant Adobe ou créez un nouveau compte.

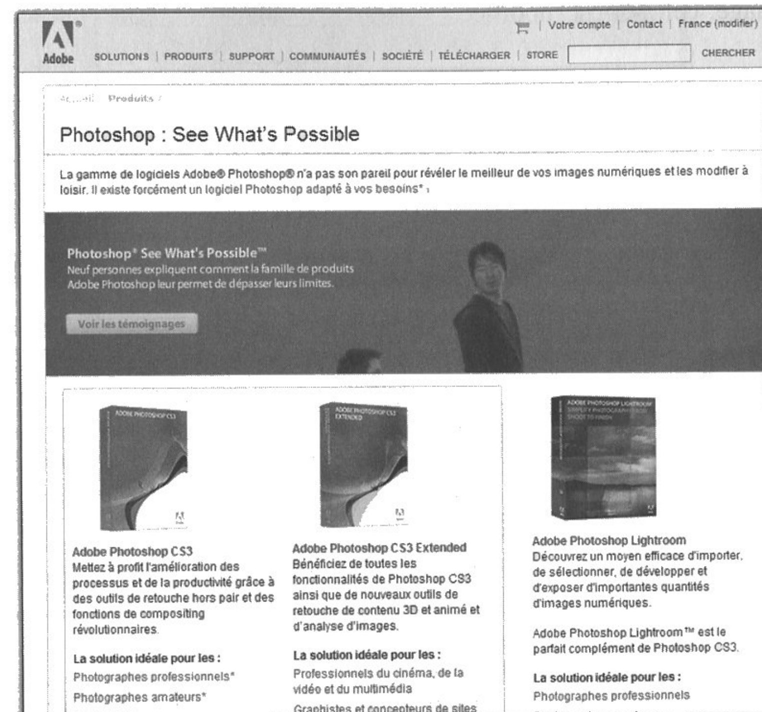


Figure 8.56 : *Téléchargement de la version d'évaluation*

3 Dans la liste déroulante, choisissez la version en français correspondant à votre système (*Mac* ou *Windows*), puis cliquez sur le bouton **Télécharger**. Le programme pèse plus de 300 Mo, la connexion haut débit est donc indispensable (environ 10 à 20 minutes de téléchargement).

4 Double-cliquez pour lancer l'exécutable, puis sélectionnez un emplacement sur votre disque dur. Pour lancer Photoshop, rendez-vous dans le menu **Démarrer/Adobe/Photoshop CS3**. L'interface d'Image Ready s'affiche.

Créer une barre de navigation

Photoshop permet non seulement de retoucher et d'optimiser des images pour le Web, mais aussi de créer des barres de menus qui pourront ensuite être animées avec Dreamweaver.

Pour la création de menus interactifs, Dreamweaver génère ensuite facilement des images "roll-over". Lors du survol du curseur sur une image, celle-ci est modifiée.

Dessiner le menu

1 Ouvrez un document de 500 pixels de large sur 80 pixels de haut avec la commande **Fichier/Nouveau**. Conservez les autres options par défaut.

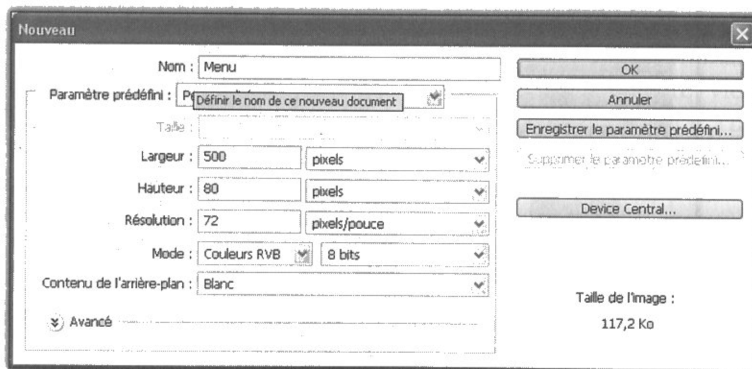


Figure 8.57 : *Création d'un nouveau document*

2 Activez l'outil **Pot de peinture** (K) et remplissez l'image avec la couleur de votre choix.

3 Sélectionnez l'outil **Rectangle arrondi** (U). Définissez une nouvelle couleur de premier plan, de préférence plus claire que la couleur de fond, puis dessinez quatre boutons sur l'image en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé (voir Figure 8.58).

4 Un calque d'arrière-plan et quatre calques distincts ont été automatiquement créés dans le panneau **Calques** (**Fenêtre/Calques**). Sélectionnez l'outil **Texte** (T) de la barre d'outils.

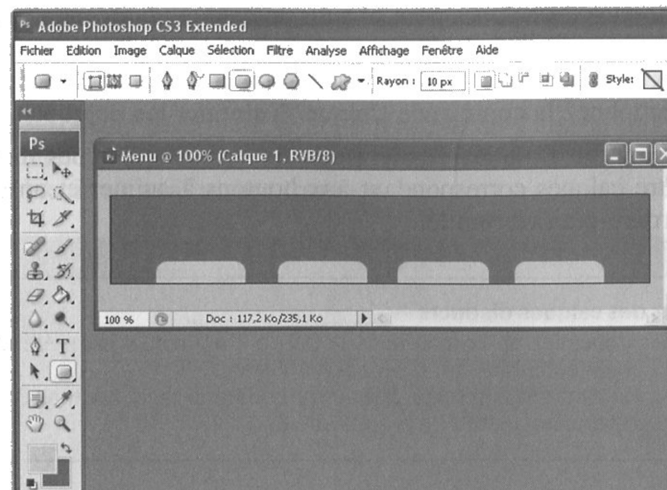


Figure 8.58 : *Ajouter les onglets*

5 Les options de texte s'affichent dans la barre d'options. Choisissez votre police, une taille de texte et une couleur dans les listes déroulantes correspondantes.

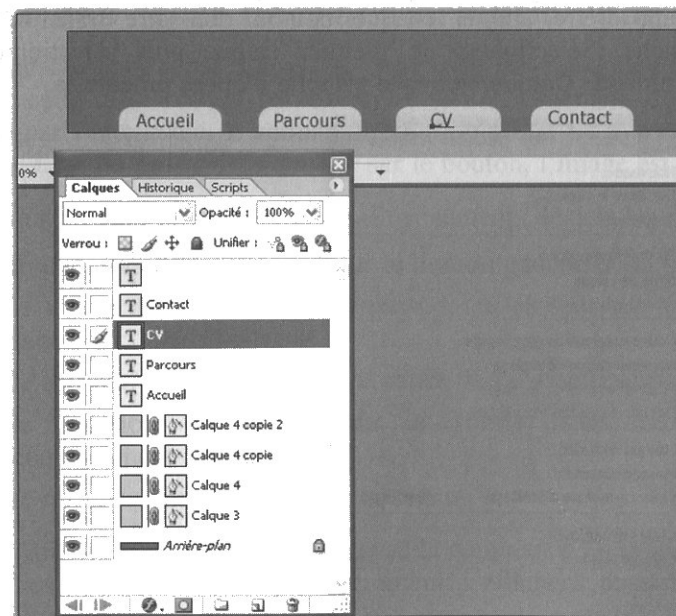


Figure 8.59 : *Insertion du texte*

6 Fusionnez les calques pour obtenir un calque pour chaque bouton. Pour ce faire, dans le panneau **Calques**, sélectionnez les calques deux par deux en maintenant la touche [Maj] enfoncée, puis sélectionnez la commande **Calque/Fusionner les calques**.

7 Le panneau **Calques** contient de nouveau cinq calques distincts, quatre calques correspondant aux boutons à animer et un calque d'arrière-plan verrouillé.



ASTUCE

Créer des calques distincts

Si vous concevez un bouton dans le but de l'animer, il est préférable de séparer chaque état au sein d'un calque distinct. En affichant/masquant les différents calques qui composent le bouton, vous pouvez déjà avoir un aperçu du résultat final.

Découper chaque bouton en tranches

Un état de transformation par souris va être créé pour chaque onglet. Les tranches permettent de subdiviser une image en plusieurs zones rectangulaires, qui pourront avoir des paramètres distincts d'optimisation.

1 Avant d'être animé, chaque bouton doit être transformé en tranche. Sélectionnez le premier calque puis sélectionnez la commande **Calque/Nouvelle tranche d'après un calque**.

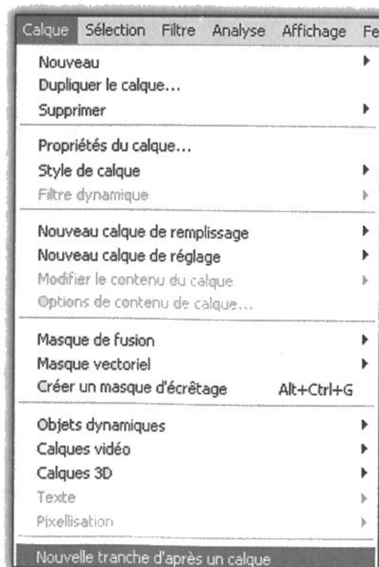


Figure 8.60 : Création d'une nouvelle tranche

2 Votre calque est automatiquement transformé en tranche. Une icône de tranche s'affiche au sein de l'image afin qu'elle soit plus facilement reconnaissable.

3 La tranche détermine la zone réactive de l'image, animée par la suite. Renouvelez l'opération avec les trois autres boutons pour obtenir au total quatre tranches.

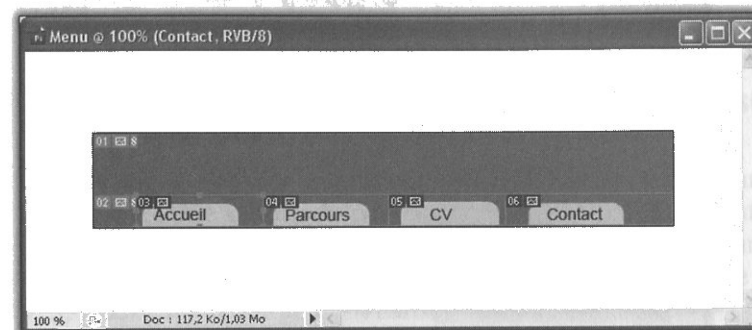


Figure 8.61 : Transformation des images en tranches

Créer des états de transformation par souris

Une transformation par souris est composée de deux éléments : une image, celle d'un bouton par exemple, et un événement déclencheur généré par l'internaute. L'animation doit comporter au minimum deux images. Lors du passage du curseur sur le bouton, l'image est modifiée.

On distingue cinq principaux types d'événements déclencheurs :

- le clic, lors d'une pression sur le bouton gauche de la souris ;
- le survol du curseur, lors du passage du curseur sur une image, sans clic ;
- le roll-out, lorsque la souris se retire de la zone réactive ;
- la pression du bouton de la souris (sans relâchement, contrairement au clic) ;
- le relâchement du bouton de la souris.

1 Affichez le panneau **Calques** avec la commande **Fenêtre/Calques**. Les tranches créées précédemment s'affichent dans la section **Calques**.

2 Votre menu comporte au total cinq calques : quatre calques pour les boutons et un calque pour l'arrière-plan.

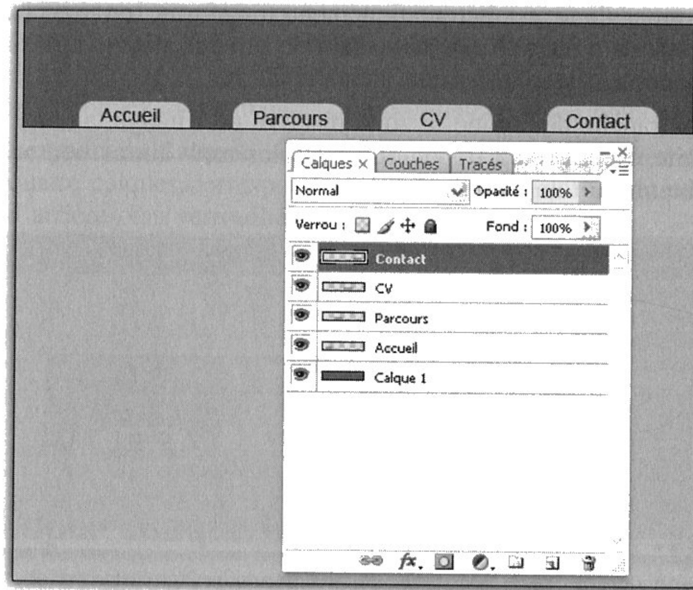


Figure 8.62 : *Organisation des calques*

3 Afin de créer un effet de roll-over sur chaque image, sélectionnez le premier calque de bouton et dupliquez le calque avec la commande **Calque/Dupliquer le calque**. Renommez le calque en `Rollover Accueil`.

4 Répétez la manipulation pour les trois autres boutons du menu sans oublier de renommer chaque calque.

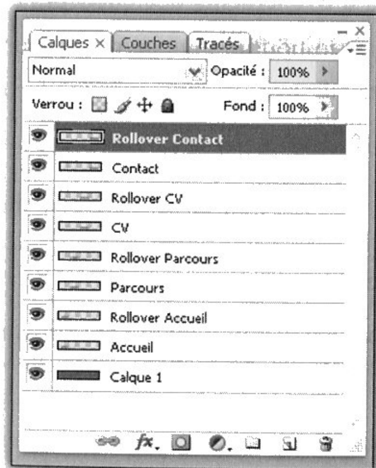


Figure 8.63 : *Duplication de calques*

Modifier l'aspect du bouton lors d'un état de transformation par souris

Lors du survol de la souris, l'aspect de votre bouton va être légèrement modifié : ajout de styles, modification de couleur ou de taille par exemple.

1 Maintenant que vous avez créé de nouveaux calques pour définir l'apparence de votre bouton lors du survol de la souris, il est nécessaire d'en modifier l'aspect. Affichez le panneau **Calques** et sélectionnez le calque correspondant à l'état de survol du bouton.

2 Cliquez du bouton droit sur ce calque et choisissez **Calque/Style de calque/Ombre interne** dans le menu contextuel.

3 Conservez les options par défaut et validez par un clic sur le bouton OK. Une ombre de couleur noire apparaît sur le bouton. Celle-ci ne sera visible que lors du survol du curseur sur le bouton. Un nouveau symbole s'affiche également à droite du calque correspondant pour signaler l'ajout d'un style.

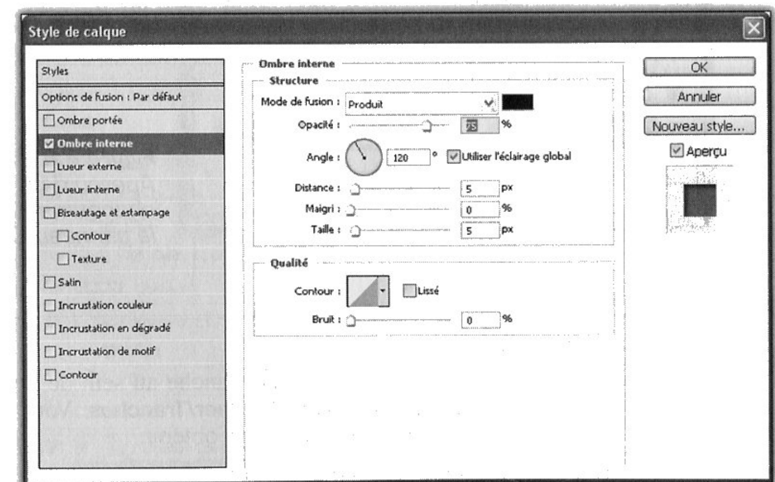


Figure 8.64 : *Ajout d'un style de calque*

4 Renouvelez l'opération pour les quatre autres boutons. L'ajout d'un style de calque est l'une des nombreuses possibilités utilisées pour modifier un état de transformation par souris. Mais vous pouvez aussi changer son opacité ou faire appel aux outils de la barre d'outils.

5 Pour avoir un aperçu de l'effet de transformation par souris au sein de l'interface de Photoshop, activez et désactivez l'icône de l'œil situé dans le panneau **Calques** sur chaque bouton.

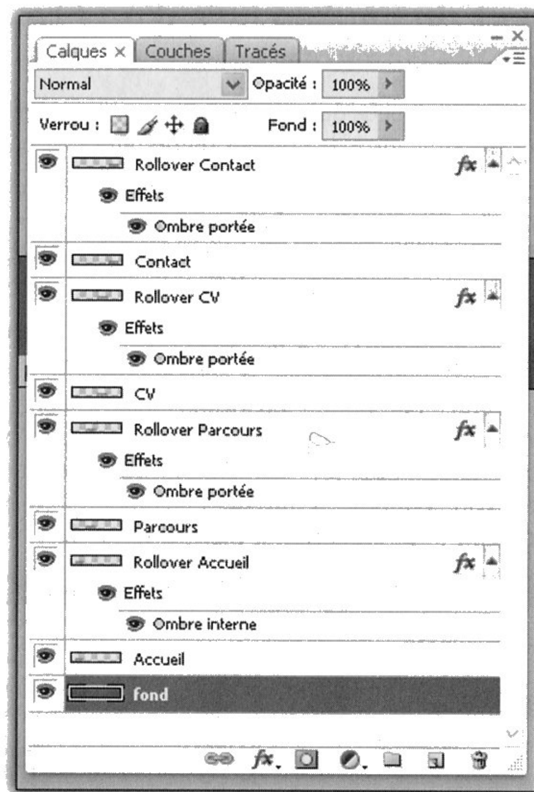


Figure 8.65 : Aperçu des changements dans le panneau Calque



Désactiver l'affichage

Pour désactiver l'affichage des symboles de tranche au sein de votre document, décochez la commande **Affichage/Afficher/Tranches**. Vous pourrez ainsi mieux vous rendre compte de l'effet obtenu.

Créer de nouveaux états de transformation par souris

Les états de transformation par souris se déclenchent selon le comportement de l'internaute. Si le survol d'un bouton constitue l'état de transformation par souris le plus couramment utilisé, vous pouvez également ajouter de nouveaux états sur le même principe afin de modifier l'apparence du bouton lors du relâchement de la souris.

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un bouton et choisissez de nouveau la commande **Dupliquer le calque**. Nommez-le précisément, par exemple `Rollout Accueil`, afin de pouvoir par la suite facilement mettre en place le code javascript correspondant.

2 Modifiez le style du calque avec l'un des effets proposés ou utilisez la barre d'outils de dessin.



Surveiller le poids des images

À chaque nouvel état de transformation par souris ajouté à votre tranche, une nouvelle image est générée, augmentant donc le poids final du fichier.

3 Si vous créez plusieurs états pour chaque bouton, n'hésitez pas à créer des dossiers au sein du panneau **Calques** en cliquant sur l'icône **Créer un groupe** situé en bas de ce panneau. Les calques placés dans un groupe sont légèrement décalés vers la droite.

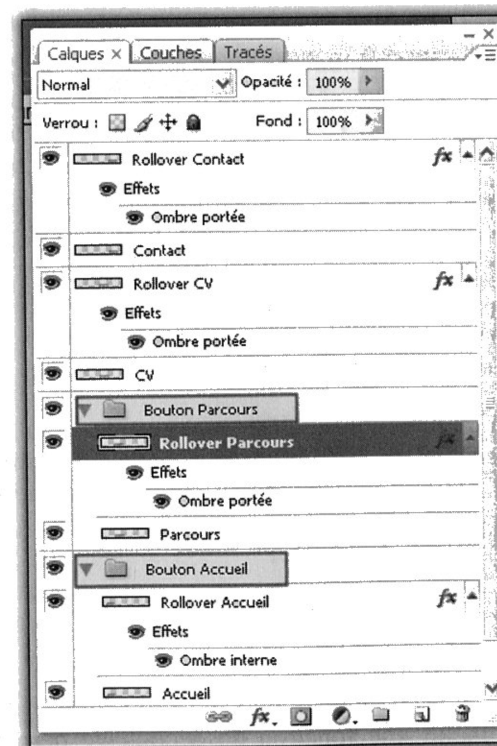


Figure 8.66 : Ajout de dossiers dans le panneau Calques

Finaliser et enregistrer le menu dans Photoshop

Pour finaliser la création du menu, vous devez ajouter des liens. Les options de tranche disponibles dans Photoshop permettent d'ajouter des liens directement sur les tranches.

1 Activez l'outil **Sélection de tranches** (K) au sein de la barre d'outils *Dessin*. Sélectionnez l'un des boutons du menu puis cliquez du bouton droit de la souris et choisissez l'option *Modifier les options de tranche*.

2 Nommez la tranche .Spécifiez l'adresse web, une cible pour cette tranche ainsi qu'un texte de remplacement au sein du champ *Alt*. Ce texte apparaîtra en infobulle lors du survol de la souris sur l'image.

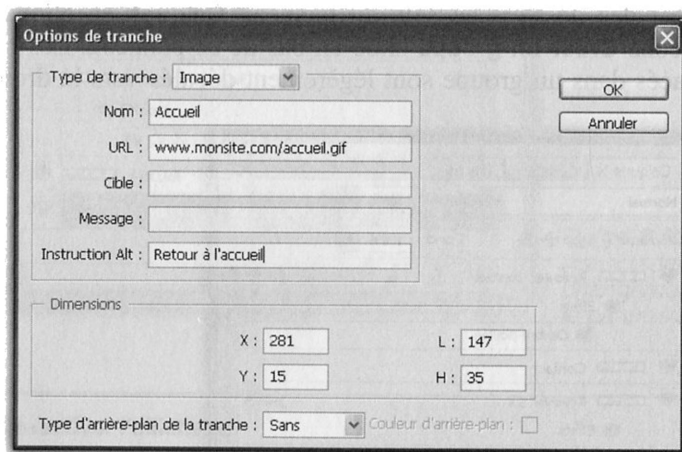


Figure 8.67 : *Ajout d'un lien à une tranche*

3 Lorsque la création du menu est finalisée, enregistrez-la au format Photoshop (extension *.PSD) avec la commande **Fichier/Enregistrer sous**. Tous les calques créés sont conservés pour une modification ultérieure.

Intégrer le menu dans une page HTML avec Dreamweaver

Votre menu est maintenant prêt. Il ne reste plus qu'à l'intégrer dans une page HTML. Photoshop inclut une fonction de découpage permettant

d'intégrer automatiquement un menu dans un tableau HTML, sans se préoccuper du code ni de l'intégration.

Votre menu sera découpé en zones rectangulaires. L'internaute ne verra aucune démarcation. Chaque tranche peut être optimisée et transformée indépendamment des autres.

De plus, lors de la publication sur le Web, le chargement d'une image fractionnée en plusieurs fichiers semble plus rapide que le chargement de cette même image sous forme d'un unique document volumineux.

Compresser chaque tranche pour le Web

1 Dans le panneau **Calques**, masquez les calques de rollover et de rollout à l'aide de l'icône de l'œil.

2 Activez la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. Sélectionnez la première tranche. Dans la liste déroulante *Format*, choisissez parmi les cinq propositions, le format dans lequel vous souhaitez enregistrer votre tranche : *GIF*, *JPEG*, *PNG-8*, *PNG-24*, *WMP*. Dans cet exemple, le format GIF s'avère le plus approprié.

3 Sélectionnez ensuite les autres tranches et définissez le format d'optimisation souhaité. Photoshop permet au sein de sa fenêtre d'enregistrement pour le Web d'affecter des paramètres d'optimisation différents aux tranches d'un même document.

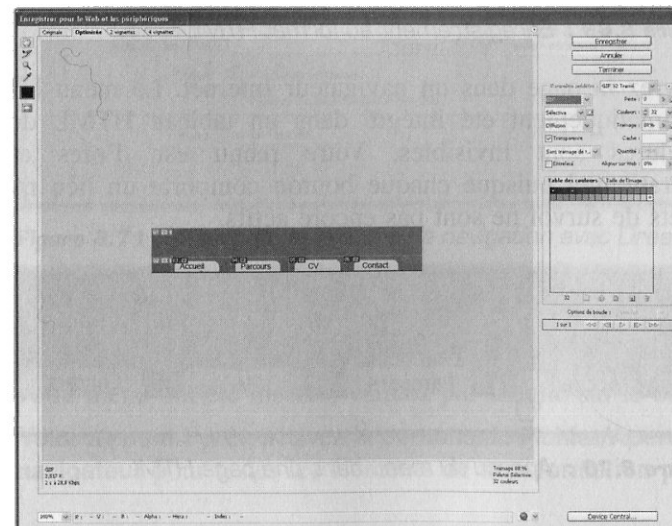


Figure 8.68 : *Optimiser une tranche*

4 Enregistrez ensuite les images composant les effets de transformation par souris (rollover et rollout) indépendamment les unes des autres avec la commande **Fichier/Enregistrer pour le Web**. Photoshop ne permettant pas l'insertion du code javascript nécessaire aux états de transformation par souris, cette étape se déroulera ultérieurement depuis Dreamweaver.

Publier le menu au format HTML

Dernière étape, c'est l'enregistrement et la publication du menu pour une utilisation sur le Web. Photoshop permet d'enregistrer un document découpé en tranche directement au format HTML pour une intégration facilitée.

1 Après sélection des paramètres d'optimisation pour les différentes tranches composant le menu, cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Dans la liste déroulante *Type*, choisissez l'option *HTML et images*. Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur pour sauvegarder le menu, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

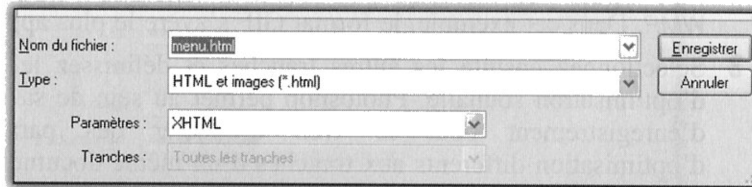


Figure 8.69 : *Enregistrement au format HTML*

2 Ouvrez la page dans un navigateur Internet. Le menu HTML a automatiquement été intégré dans un tableau HTML dont les bordures sont invisibles. Votre menu est d'ores et déjà opérationnel puisque chaque bouton comporte un lien mais les effets de survol ne sont pas encore actifs.

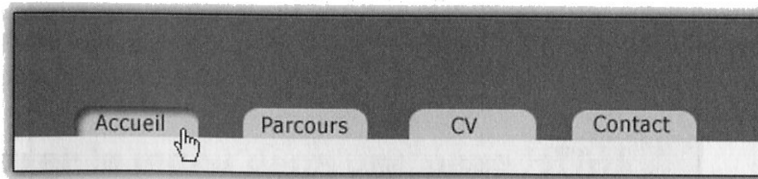


Figure 8.70 : *Aperçu du menu dans une page HTML*



*Pour plus d'informations sur la création de tableaux, reportez-vous au chapitre **Aller plus loin avec Dreamweaver**.*

3 Ouvrez la page HTML nouvellement créée dans un éditeur web tel que Dreamweaver via la commande **Fichier/Ouvrir**.

4 Afin d'insérer les effets de transformation par souris, placez la souris sur la première image de la barre de navigation. Choisissez la commande **Insertion/Objets image/Insérer une barre de navigation**.

5 Renommez le premier élément de la barre de navigation, dans cet exemple `accueil`. Sélectionnez sur votre ordinateur l'emplacement de l'image haut, correspondant à l'image visible par défaut puis de l'image dessus (rollover) et éventuellement abaissée (rollout).

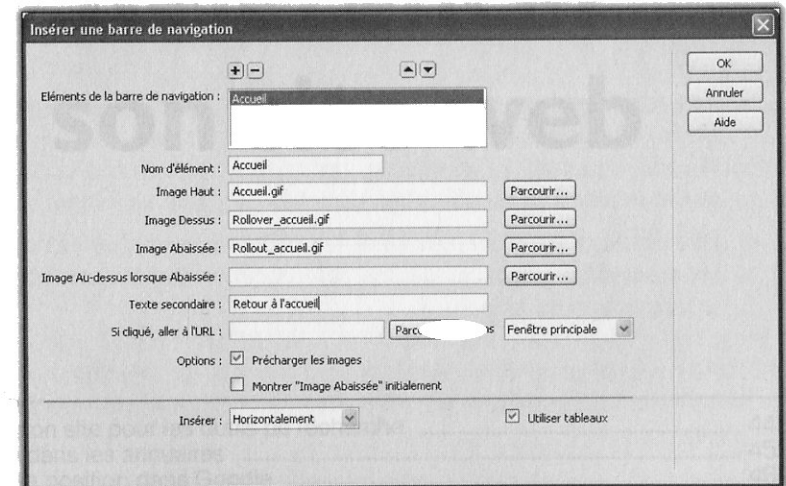


Figure 8.71 : *Insertion de la barre de navigation avec Dreamweaver*

6 Cliquez ensuite sur le bouton **+** situé au dessus du cadre des éléments de navigation afin d'insérer de nouveaux boutons et renouvelez les étapes précédentes. Lorsque tous les boutons de votre menu ont été insérés, validez par un clic sur le bouton OK.

7 Votre menu est prêt, activez la commande **Fichier/Aperçu dans le navigateur** pour tester les éléments de transformation par souris.

Chapitre 9

Référencer son site web

Après avoir créé et publié votre site en ligne, la dernière étape consiste à le faire connaître au plus grand nombre. Or il n'est pas toujours évident de se faire remarquer face aux milliers de nouvelles pages web créées quotidiennement.

Même si votre site répond à tous les critères de réussite attendus, sans référencement, il restera très difficile de le faire sortir du lot. Néanmoins, il faut distinguer les sites personnels destinés uniquement à vos proches, tels que les albums photo ou les blogs, des autres sites plus généralistes destinés à être vus par le plus grand nombre.

Dans la première catégorie, communiquez l'adresse de votre site par mail s'avérera suffisante. Dans le second cas, l'inscription dans un annuaire ou un outil de recherche constituera une étape clé. Une fois votre site visible, il s'agira d'améliorer son positionnement.

Le référencement reste une étape cruciale utilisée par la majorité des internautes. On distingue deux types d'outils :

- Les annuaires qui nécessitent une inscription gratuite ou payante. Depuis quelques années, le référencement gratuit a laissé place à une offre payante. Celle-ci ne garantit en aucun cas l'acceptation de votre site ni son affichage dans la catégorie spécifiée.
- Les moteurs de recherche dont les robots se chargent de détecter les nouvelles pages et de les référencer automatiquement, sans inscription préalable.

Les autres points d'entrée étant constitués par le bouche à oreille, l'échange de liens ainsi que la saisie directe d'une adresse web dans le navigateur.

9.1. Optimiser son site pour les outils de recherche

Principal écueil, se précipiter pour référencer son site, celui-ci à peine terminé. Un site en travaux ou contenant seulement quelques pages non mises à jour aura peu de chances d'être pris en compte. Une seconde soumission risque d'être par défaut vouée à l'échec, même si entre-temps, vous avez apporté quelques améliorations.



Les principaux moteurs de recherche

Incontestablement, le moteur de recherche le plus utilisé reste Google, disponible en français à l'adresse **www.google.fr**. Mais ne négligez pas les outils alternatifs tels que Altavista France, à l'adresse **www.altavista.fr** ou Mozbot, à l'adresse **www.mozbot.fr**. D'autres adresses sont disponibles dans la webographie de cet ouvrage.

Insérer des balises META

Contrairement aux annuaires, l'indexation dans les moteurs de recherche est automatique sitôt votre site mis en ligne. Les moteurs fonctionnent grâce à des robots (appelés aussi *spiders* ou *crawlers*) qui balayent quotidiennement plusieurs millions de pages web.

Afin d'améliorer la prise en compte de votre site par certains moteurs de recherche, il est nécessaire d'insérer des balises `<META>`. Les balises `<META>` influent sur certains moteurs de recherche tels qu'Altavista, Lycos, Hotbot ou Voila, mais elles seront inefficaces avec Google.

Ces balises `<META>` sont chargées de résumer en quelques mots le thème de votre site. Ces balises `<META>` se placent dans le code source de la page et seront interprétées par les robots des outils de recherche.

Procédez ainsi :

1. Afin d'insérer des balises `META` dans une page web, faites appel à un éditeur web tel que Dreamweaver. Ouvrez la page web avec la commande **Fichier/Ouvrir**.
2. Dans Dreamweaver, une zone de texte nommée *Titre*, en haut de votre page, permet d'entrer un titre à votre page. Si vous ne voyez pas cette zone, vous pouvez la faire apparaître depuis le menu **Affichage/Barres d'outils/Documents**.



Choisir un titre efficace

Le titre de la page sera repris en tant que lien dans le moteur de recherche, il donc important que celui-ci soit aussi précis que possible. Évitez les titres du type *Bienvenue sur mon site* qui n'apporteront aucune information. Par exemple, pour un carnet de voyages consacré à l'Asie, indiquez un titre du type *Récits de voyage, Asie, Chine et Japon*. Lors de la



saisie des mots voyages et Chine, l'internaute aura ainsi toutes les chances de trouver votre site.

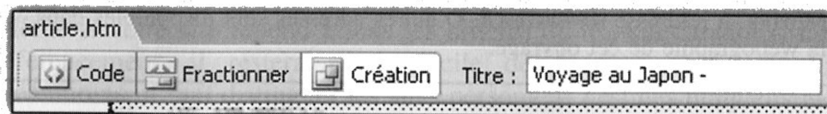


Figure 9.1 : *Ajout d'un titre dans une page web avec Dreamweaver*

3 Vous devez rentrer le maximum d'informations au sein des balises `META` de votre site web. Pour accéder à ces balises depuis une page ouverte dans Dreamweaver, sélectionnez la commande **Insertion/HTML/Balises d'en-tête**. Afin de définir les mots-clés caractérisant le mieux votre site, choisissez la catégorie **Mots-clés**.

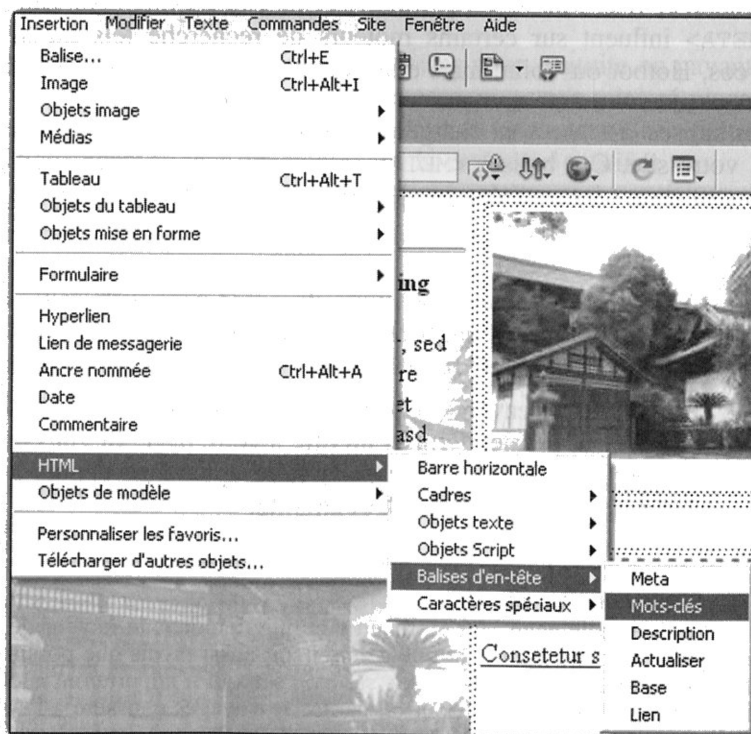


Figure 9.2 : *Insertion d'une balise META avec Dreamweaver*

4 La boîte de dialogue **Mots-clés** s'affiche. Dans la zone de texte *Mots-clés*, vous allez pouvoir insérer des mots-clés liés au thème de votre site. Une dizaine de mots suffit. Au-delà, ils sont rarement pris en compte par les moteurs de recherche. Validez par un clic sur le bouton OK.

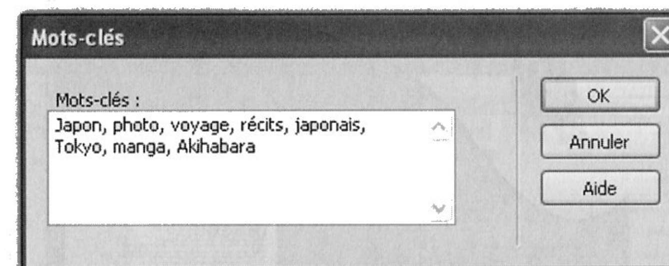


Figure 9.3 : *La boîte de dialogue Mots-clés*

5 Afin de compléter cette zone de texte, mettez-vous à la place de l'internaute effectuant une recherche sur le thème de votre site. N'hésitez pas également à réaliser quelques essais dans un outil de recherche tels que Google afin de vérifier la pertinence des mots-clés choisis.

6 Pour donner une courte description de votre site, choisissez la commande **Insertion/HTML/Balises d'en-tête/Description**. Dans la zone de texte *Description*, préparez une description exhaustive de votre site en évitant de répéter les mots-clés entrés précédemment.

7 Une balise `Meta Description` bien conçue comprendra environ de 150 à 200 caractères. Idéalement, insérez une balise `Meta Description` au sein de chacune des pages de votre site.

Éditer automatiquement ses balises META

Si vous ne possédez pas d'éditeur web, une application gratuite disponible sur Internet se charge d'éditer les balises de vos pages web.

Installer n1busMetaEditor

1 Ouvrez votre navigateur Internet et connectez-vous à l'adresse http://n1busmeta.n1bus-exp.com/. Sur la page d'accueil, cliquez sur le lien *Téléchargement*.

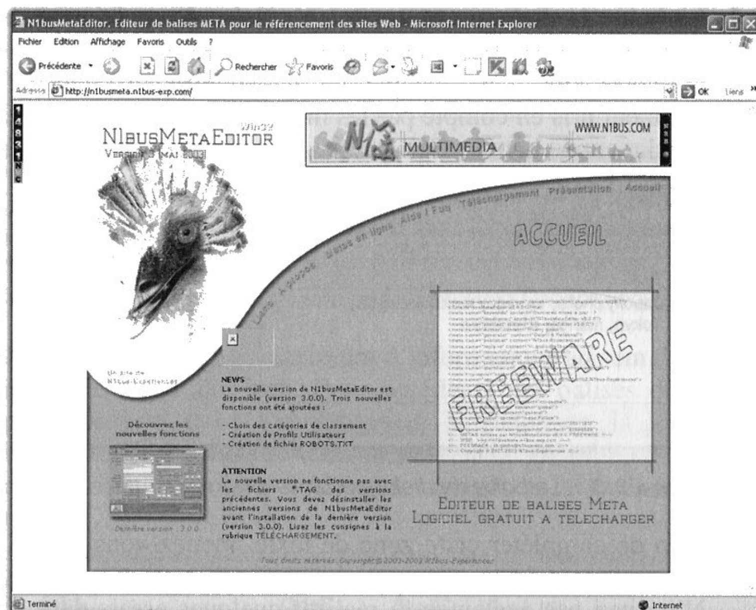


Figure 9.4 : *n1busMetaEditor génère automatiquement les balises META*

2 Téléchargez la dernière version de n1busmetaeditor. Décompressez le fichier *ZIP* obtenu avec un logiciel de décompression tel que Winrar.

3 Double-cliquez sur le ficher exécutable afin de lancer l'installation sur l'ordinateur. Cochez la case *J'accepte les termes et conditions de l'accord ci-dessus* puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

4 Par défaut, l'installation se déroule au sein du répertoire *C:\Program Files\N1busMetaEditor*. Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir un autre emplacement.

5 Cliquez sur le bouton **Installer** puis lancez l'application. L'interface du logiciel apparaît à l'écran.

Créer ses balises META avec n1busMetaEditor

1 À droite de l'interface, entrez un nom dans le champ *Document de balise*, par exemple `site_meta`.

2 Cliquez sur l'onglet **Balises Page**. Insérez le titre de votre page, une description et les mots-clés dans les champs de texte correspondant.

3 Définissez si nécessaire des catégories et sous-catégories pour votre site en sélectionnant un thème dans les listes déroulantes correspondantes.

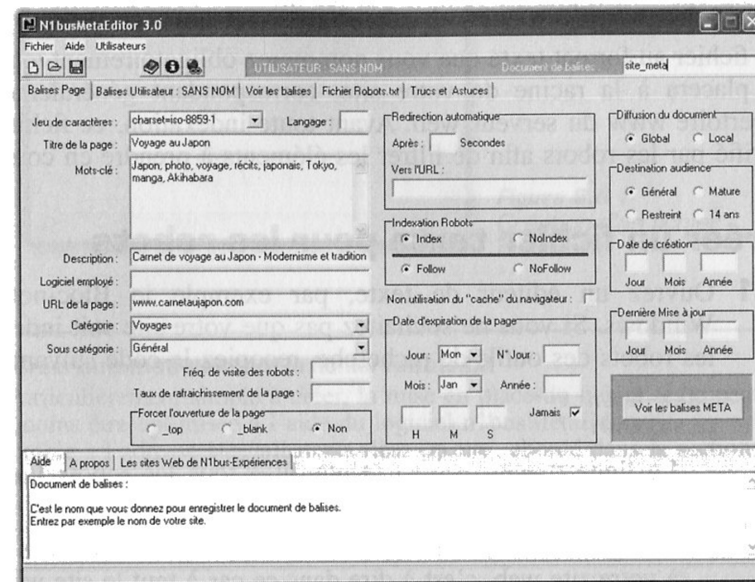


Figure 9.5 : *Configuration des balises META*

4 Conservez les autres options par défaut et validez par un clic sur le bouton **Voir les balises META**.

5 Le code à insérer dans la page s'affiche automatiquement. Cliquez sur le bouton **Copier dans le Presse-papiers**. Collez le code dans votre page web en mode Source, au sein des balises d'en-tête.



Éditer ses balises avec Meta Edit

À l'adresse **www.progra-net.com**, cliquez sur le bouton **Logiciel** dans la section *Téléchargements*. Vous pourrez télécharger gratuitement un autre éditeur de balises `META`. Sélectionnez la page web à éditer ; une douzaine de balises `META` parmi les plus utilisées peut être paramétrée.

Définir les fichiers à indexer par les robots

Les moteurs de recherche utilisent des robots qui scrutent toutes les pages publiées quotidiennement. À l'aide d'un fichier spécifique placé sur le serveur web, il est possible de déterminer précisément les pages à indexer et éviter ainsi que certaines répertoires personnels ou protégés soient également pris en compte par les moteurs de recherche.

Ce fichier au format texte que vous nommerez obligatoirement *robots.txt* se placera à la racine de votre site, correspondant généralement au répertoire *www* du serveur web. Avant toute indexation, ce fichier sera vérifié par les robots afin de filtrer les éléments à prendre en compte.

Créer un fichier texte pour les robots

1 Ouvrez un éditeur de texte, par exemple le Bloc-notes de Windows. Si vous ne souhaitez pas que votre site soit indexé par les robots des outils de recherche, recopiez le code suivant :

```
User-agent: *
Disallow: /
```

- La ligne `User-agent: *`interdit à tous les robots l'accès à votre site.
- La ligne `Disallow: /` permet de restreindre l'accès des robots à votre site web, c'est-à-dire dans ce cas à tout le site web.

2 Si vous ne souhaitez autoriser qu'un robot, par exemple celui du moteur de recherche Google, entrez le code suivant dans votre fichier texte : (voir Figure 9.6)

```
User-agent: GoogleBot
Disallow:
User-agent: *
Disallow: /
```

3 Enregistrez votre page sous le nom `robots.txt` en minuscules. Transférez ce fichier sur votre serveur web, dans le répertoire *www*.



Pour davantage d'informations sur la publication de fichiers en ligne, reportez-vous au Chapitre 10, ***Publier et promouvoir son site web****.*

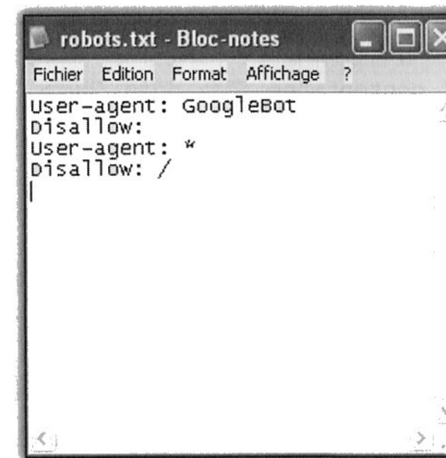


Figure 9.6 : *Création d'un fichier robots.txt*



Créer automatiquement le fichier robots.txt

Particulièrement simple à créer, la mise en place du fichier texte peut néanmoins être optimisée à l'aide du logiciel n1busMetaEditor, disponible à l'adresse http://n1busmeta.n1bus-exp.com/, abordé dans la section précédente consacré à l'édition automatique de `META`. Vous y trouverez les principaux paramètres explicités afin de générer un code automatiquement enregistré dans un fichier texte.

Utiliser la métabalise Robots

Alternative au fichier texte, la métabalise `Robots` permet d'indiquer pour chaque page HTML de votre site si elle doit être indexée ou non par les robots des moteurs de recherche. Cette méthode est à réserver aux sites contenant peu de pages.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez votre page web avec un éditeur tel que Dreamweaver grâce à la commande **Fichier/Ouvrir**. Sélectionnez la commande **Insertion/HTML/Balises d'en-tête/Meta**.

2 La fenêtre **Meta** s'affiche. Dans la liste déroulante *Attributs*, sélectionnez `Nom`. Dans le champ de texte *Valeur*, indiquez `robots`. Dans la zone *Contenu*, entrez `noindex,nofollow`. Cliquez sur le bouton OK.

3 En ouvrant la page en mode Source en cliquant sur l'onglet *Code*, vous devez obtenir le code suivant dans l'en-tête de la page :

```
<meta name="robots" content="noindex,nofollow">
```

– La métabalise robots peut prendre plusieurs valeurs, séparées par des virgules : [no]index et [no]follow.

– La valeur `index` indique que le robot doit référencer cette page et la valeur `follow` que le robot doit également suivre les liens à l'intérieur de cette page. Pour indiquer le contraire, ajoutez le terme `no` devant l'une ou l'autre des valeurs.

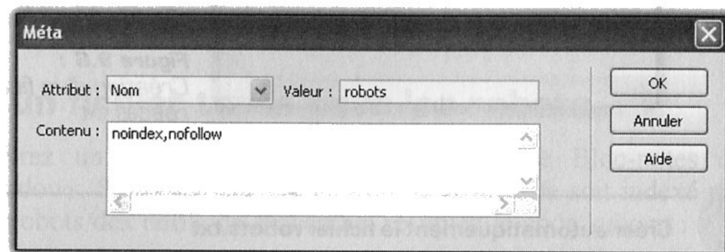


Figure 9.7 : *Création d'une métabalise avec Dreamweaver*

Surveiller l'indexation effectuée par les robots

RobotStats est une application gratuite qui permet d'analyser et de suivre les visites des robots sur votre site. Il s'agit d'un répertoire à décompresser qui doit être placé à la racine d'un serveur web supportant PHP et MYSQL.

Un graphique récapitule les visites sur plusieurs mois et vous permet de mieux contrôler l'indexation de vos pages. Seul inconvénient, sa configuration est manuelle et risque de freiner les débutants mais avec de la méthode et en procédant étape par étape, celle-ci reste accessible aux néophytes.

Configurer Robotstats

1 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse `http://www.robotstats.com/telechargement.php`. Cliquez sur le bouton **Télécharger**.

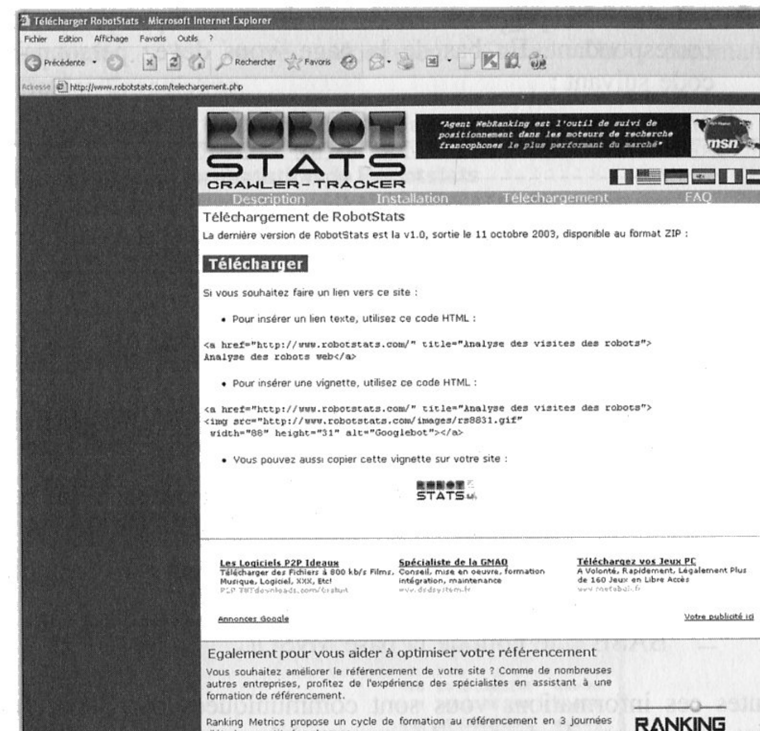


Figure 9.8 : *Robotstats surveille l'indexation des robots*

2 Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur puis décompressez le fichier obtenu au format *ZIP* avec un logiciel spécialisé tel que Winrar, dont une version d'évaluation est disponible sur le site **www.adc-soft.com/winrar.htm**).

3 Robostats n'est pas une application à installer sur votre ordinateur. Il est composé de fichiers à paramétrer puis à publier sur le serveur web.

4 Sélectionnez le fichier *config.php* situé dans le répertoire *Admin*. Cliquez du bouton droit sur ce fichier et sélectionnez la commande **Ouvrir avec**. Dans le menu contextuel, sélectionnez Dreamweaver.



Pour davantage d'informations sur l'utilisation de Dreamweaver, reportez-vous au Chapitre 4, ***Aller plus loin avec Dreamweaver****.*

5 Affichez la page en mode Code en cliquant sur l'onglet correspondant. En bas de la page, vous devez personnaliser le code suivant :

```
// connexion a la base de donnees : PENSEZ A
REMPLACER LES "..." PAR VOTRE CONFIG !
  // -----------------------------------------------
  $RS_CONNECT = @mysql_connect("HOST", "LOGIN",
  ✂ "PASSWORD");
  $RS_DB = @mysql_select_db("BASE");
}
```

6 Vous devez remplacer les valeurs suivantes par vos propres valeurs en conservant les guillemets :

- "HOST" : le nom de la base de données MySQL, généralement du type *sql.monsite.com*.
- "LOGIN" : l'identifiant utilisé pour accéder à la base de données.
- "PASSWORD" : le mot de passe nécessaire à l'identification pour accéder à la base de données.
- "BASE" : le nom de la base MySQL.

Toutes ces informations vous sont communiquées par l'hébergeur de votre site. En cas de doute, n'hésitez pas à le contacter directement afin de vérifier vos informations de configuration.

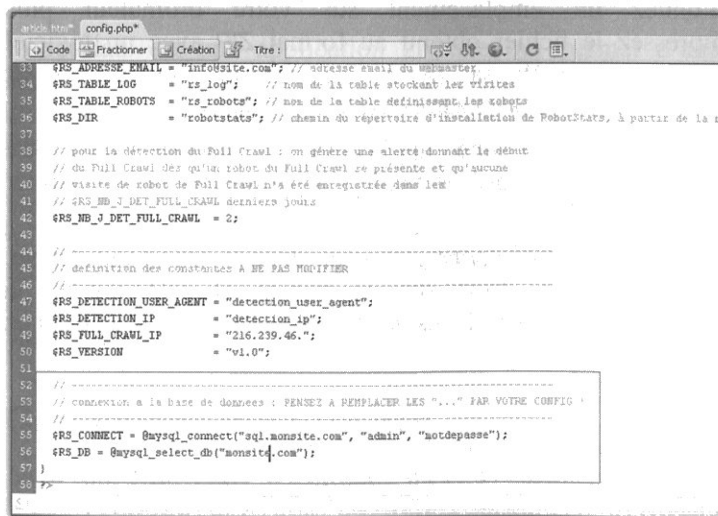


Figure 9.9 : *Paramétrage du fichier de configuration*

7 Après avoir entré ces informations, enregistrez les modifications apportées à votre document avec la commande **Fichier/Enregistrer**.



Consulter la documentation de Robotstats

Afin de découvrir plus en détail les possibilités de Robotstats, reportez-vous à la documentation disponible dans le répertoire *Docs/fr*.

Transférer Robotstats sur le serveur web

1 Ouvrez un logiciel de transfert en ligne, sélectionnez le répertoire *robotstats* et placez-le à la racine de votre site web, correspondant généralement au répertoire *www*.

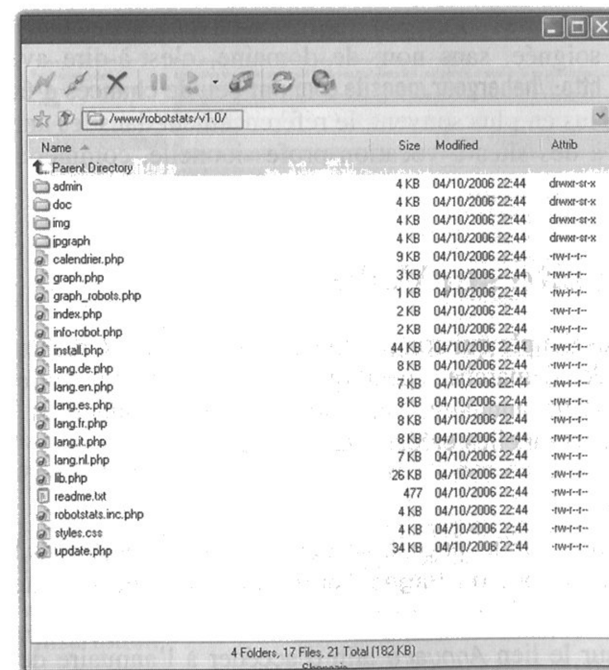


Figure 9.10 : *Transfert des fichiers Robotstats dans le répertoire racine du site*

2 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse `http://www.votresite.com/robotstats/v1.0/install.php`.

3 Pour le moment, aucun bilan n'est disponible. Revenez sur l'interface d'administration quelques semaines après la publication en ligne de votre site web afin de constater les visites

effectuées par les robots. RobotStats vous informe précisément de l'activité des robots sur votre site afin de vérifier si votre site est correctement indexé dans les moteurs de recherche.

9.2. Inscription dans les annuaires

Un annuaire est chargé de répertorier des sites web par catégories. Chaque site est référencé au sein de rubriques et sous-rubriques dans lesquelles on peut accéder à sa fiche d'informations incluant une courte description, éventuellement le nom du webmestre, etc.

Les sites inscrits dans un annuaire sont vérifiés par le référenceur qui peut choisir d'accepter ou de refuser votre site web si celui-ci ne correspond pas aux critères de qualités établis par l'annuaire.

Généralement, les sites d'aspect trop personnels avec une charte graphique non soignée, sans nom de domaine, c'est-à-dire avec une adresse du type **http://hebergeur.monsite.com** ont peu de chances d'être pris en compte. De plus en plus souvent, le référencement dans les annuaires est donc dédié à des sites à vocation professionnelle, commerciale ou associative.

Inscrire son site sur Voilà

Technique la plus simple qui contrairement aux moteurs de recherche ne demande pas de démarche spécifique à effectuer sur votre site : l'inscription dans un annuaire. Sur Voilà, le référencement est gratuit pour les pages personnelles créées avec le site.

Procédez ainsi :

1 Rendez-vous sur la page d'accueil à l'adresse **www.voila.fr** puis cliquez sur le bouton **Pages Perso** situé en haut à droite (voir Figure 9.11).

2 Cliquez sur le lien *Annuaire* afin d'accéder à l'annuaire de pages persos proposé par le site **Voilà**. Cliquez sur le lien *Enregistrer un site* (voir Figure 9.12).

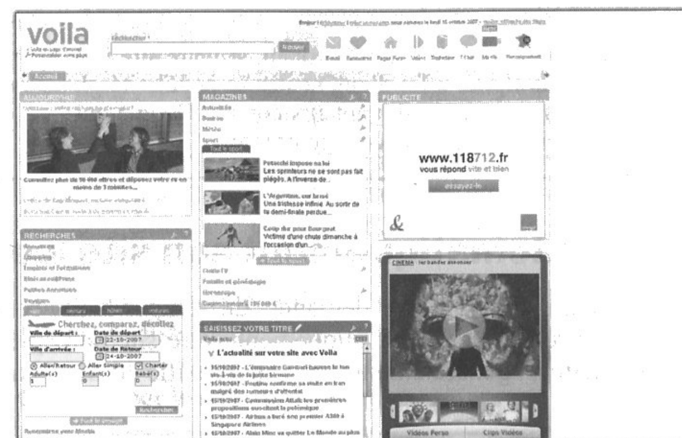


Figure 9.11 : *Ajout d'un site dans l'annuaire Voilà*

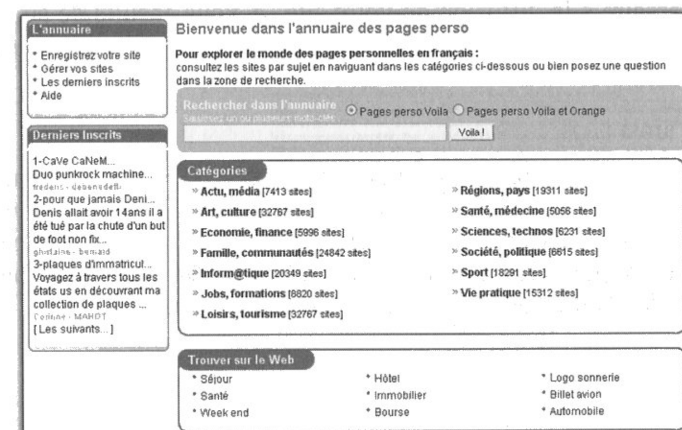


Figure 9.12 : *Enregistrement d'un site personnel sur Voilà*

3 Entrez un nom d'utilisateur et un mot de passe ainsi que l'adresse de votre site. Validez votre inscription.

4 Votre site web sera présent dans la catégorie sélectionnée lors de l'inscription.



Classement des sites dans un annuaire

Faire figurer son site sur les annuaires est très complexe car le webmestre du site ne maîtrise pas les données qui servent à l'annuaire pour classer ses résultats : titre, résumé éventuellement, rubrique. Il est donc très complexe, voire impossible, d'être bien placé sur un annuaire.



> Même si un annuaire n'est pas très connu, si votre site y est référencé, cela aura pour effet d'augmenter sa popularité globale et donc son positionnement auprès de moteurs comme Google qui accordent une très grande importance à ce critère.

Référencer automatiquement son site web

Référencer manuellement un site demande du temps, aussi certaines sites proposent de référencer automatiquement votre site dans plusieurs dizaines d'annuaires, généralement en contrepartie d'une bannière publicitaire.

Le référencement automatique ne sera jamais aussi efficace qu'un référencement réalisé manuellement mais il peut constituer une première étape nécessaire à la diffusion de votre site. À vous ensuite de surveiller les visites générées par ces différents outils pour optimiser le positionnement de votre site dans un second temps.

Procédez ainsi :

1 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse `www.referencement-automatique.net`. Il s'agit de l'un des rares sites encore entièrement gratuit et n'imposant pas de bannière publicitaire. Cliquez sur le bouton **Gratuit – 30 Annuaires** afin de référencer gratuitement votre site web.

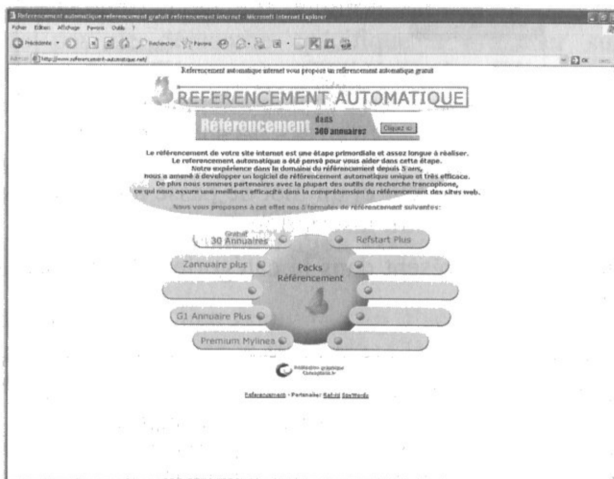


Figure 9.13 : *Référencement automatique et gratuit sur 30 annuaires*

2 Dans la page suivante, choisissez la catégorie de votre site. Deux options vous sont proposées selon le type de page web à référencer : *Généraliste* et *Charme*. Le mode de fonctionnement est similaire, mais les annuaires sélectionnés diffèrent.

3 Afin d'accéder à ce service, le site vous propose d'insérer une bannière publicitaire sur votre site en copiant/collant le code indiqué dans le page web, néanmoins celle-ci n'est pas obligatoire.

4 Entrez une adresse email ainsi que l'adresse de votre site web. Par défaut, la liste déroulante *Catégorie* indique *Divers* mais celle-ci pourra être modifiée ultérieurement. Cliquez sur le bouton **Commencer le référencement.**

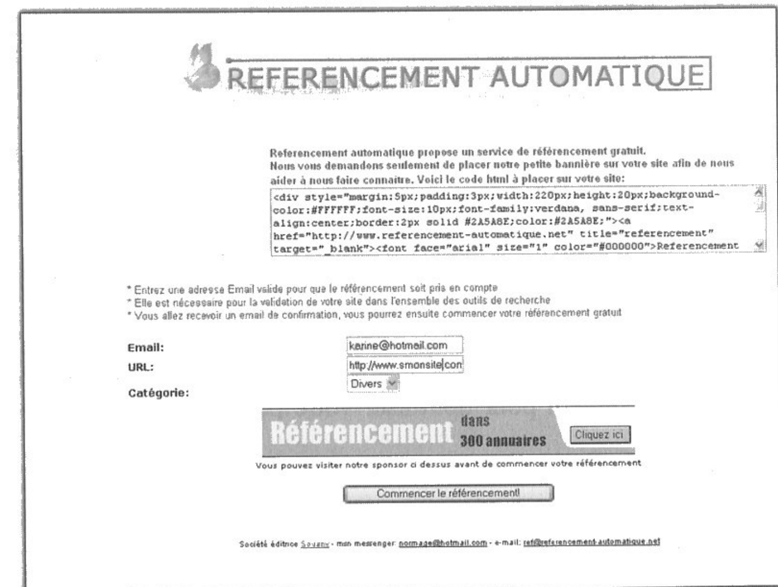


Figure 9.14 : *Démarrage du référencement*

5 Un message apparaît pour vous indiquer que la procédure a été correctement prise en compte. Afin de démarrer le téléchargement, rendez-vous dans votre messagerie et cliquez sur le lien de confirmation envoyé par le site.

6 L'étape suivante vous permet de sélectionner les annuaires au sein desquels vous souhaitez apparaître ainsi que les différentes catégories correspondant à chaque outil.

7 Cochez les options correspondant au site puis validez en cliquant sur le bouton **Commencer le référencement**. Le rapport de référencement s'affiche. Vous pouvez suivre en direct le processus d'inscription de votre site.

8 Généralement, le processus d'inscription dans un annuaire nécessite par la suite une confirmation par email.

9.3. Surveiller sa position dans Google

Google classe votre site selon la fiabilité des liens externes présents sur votre site. Ainsi, plus votre site est apprécié et référencé par d'autres sites, plus le positionnement au sein de Google sera amélioré.

Lors de la publication de votre site web, vous pouvez contacter des webmestres afin d'échanger des liens. Placez ces liens sur toutes les pages de votre site afin qu'ils contribuent à développer le PageRank. Plus celui-ci augmente (max.10), plus Google accroît la position de votre site dans son outil de recherche.

Installer PR weaver

L'objectif de PRweaver est de vous aider à rechercher des sites du même thème ou complémentaire au vôtre possédant un PageRank intéressant, plus particulièrement pour optimiser votre position sur Google.

Procédez ainsi :

1 Connectez-vous à l'adresse **www.prweaver.com** afin de télécharger l'application.

2 Lors de l'installation, entrez une adresse email valide pour recevoir un code de validation nécessaire afin d'activer le logiciel.

3 Pour utiliser PR weaver, la barre d'outils Google doit être installée sur votre ordinateur. Si vous ne la possédez pas, installez-la (voir Figure 9.15).

4 Après avoir inséré votre clé Google dont la création se déroule gratuitement à l'adresse **www.google.fr**, débutez la vérification.

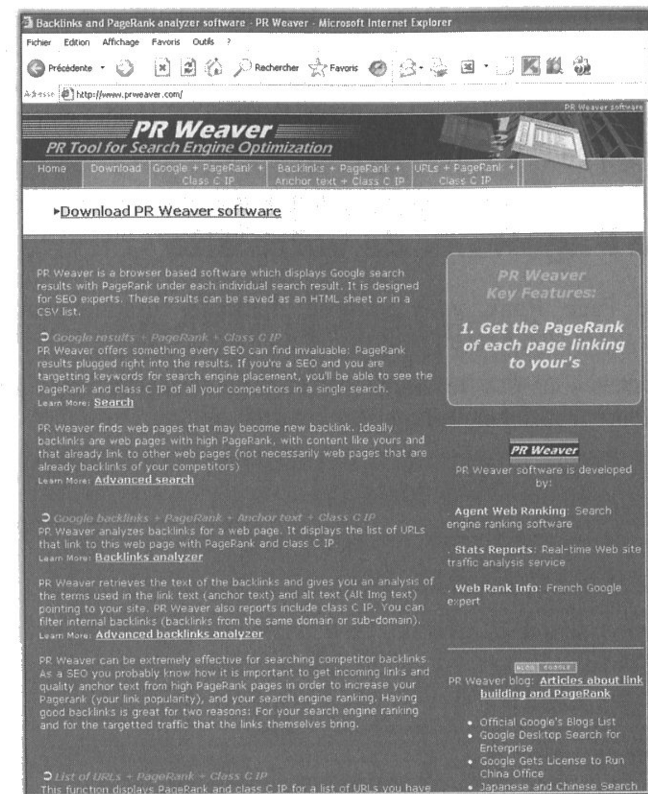


Figure 9.15 : *Téléchargement de PR weaver*

Tester le pageRank de sa page

1 Entrez l'adresse de votre site sous l'onglet **PageRank d'URL** afin d'afficher un rapport complet sur la popularité de votre site.

2 Parmi les autres onglets destinés à affiner le référencement, les *backlinks* permettent de visualiser les autres sites web pointant vers l'URL de votre site.

3 Entrez votre adresse web et lancez la recherche pour connaître instantanément le nombre de sites ayant mis un lien vers votre page.

4 Indiquez l'adresse de votre site dans le formulaire dédié, puis cliquez sur le bouton **Tester**. N'oubliez pas de cocher l'option adéquate selon les paramètres que vous souhaitez tester.

5 L'analyse de votre site s'effectue. Vous pouvez aller plus loin dans l'optimisation du site web afin de tester le chargement de la page ou nettoyer le code HTML pour un chargement plus rapide. Quelques astuces pour améliorer le Page Rank du site s'affichent également en fonction des points négatifs apparus lors de l'analyse.

Afficher le PageRank de votre site

Le site Free Page Rank vous propose d'afficher gratuitement votre PageRank sur votre site contre l'insertion d'un logo et d'un lien vers le site.

1 Connectez-vous sur le site **www.free-pagerank.com/**. Vous pouvez gratuitement afficher le PageRank de votre site.

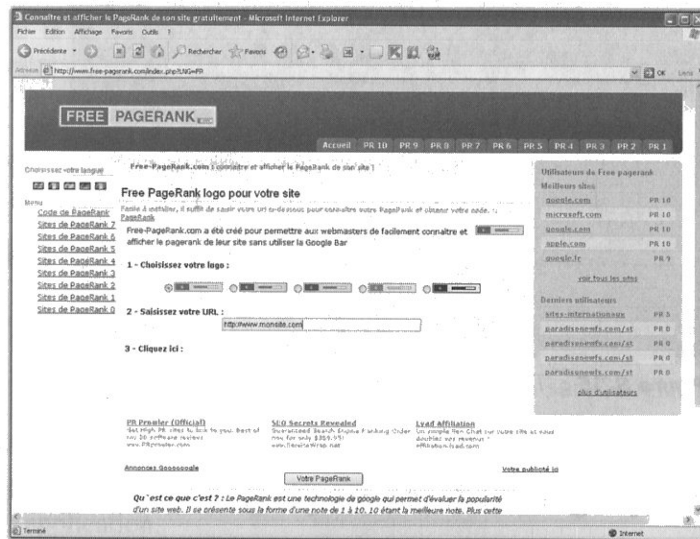


Figure 9.16 : *Afficher le PageRank sur son site*

2 Choisissez un logo puis saisissez l'adresse de votre site web dans le champ *URL*.

3 Cliquez sur le bouton **Votre PageRank**. Votre PageRank actuel s'affiche et un code apparaît afin de l'afficher sur votre site web.

4 Sélectionnez le code puis choisissez **Copier** dans le menu contextuel. Ouvrez votre page web en mode Source et choisissez la commande **Coller**.

5 Ouvrez un aperçu de la page web dans le navigateur Internet. Le PageRank du site s'affiche.

9.4. Comparer son positionnement avec des sites concurrents

Afin d'avoir un aperçu rapide de la position de votre site dans les outils de recherche, le logiciel Advanced Web Ranking se charge de lancer simultanément sur plusieurs moteurs une recherche avec des mots-clés liés au thème de votre site web.

Installer Advanced Web Ranking

1 Connectez-vous à l'adresse **www.advancedwebranking.com/download.html** afin de télécharger une version d'évaluation du logiciel Advanced Web Ranking.

2 Pour télécharger la version Windows, sélectionnez le premier lien avec un poids de 27,6 MB, incluant l'environnement Java indispensable au fonctionnement de l'application.

3 Double-cliquez sur l'exécutable afin de lancer le module d'installation d'Advanced Web Ranking. Indiquez votre nom et une adresse email valide indispensable pour accéder à l'application. Un numéro de série est envoyé par mail, recopiez-le.

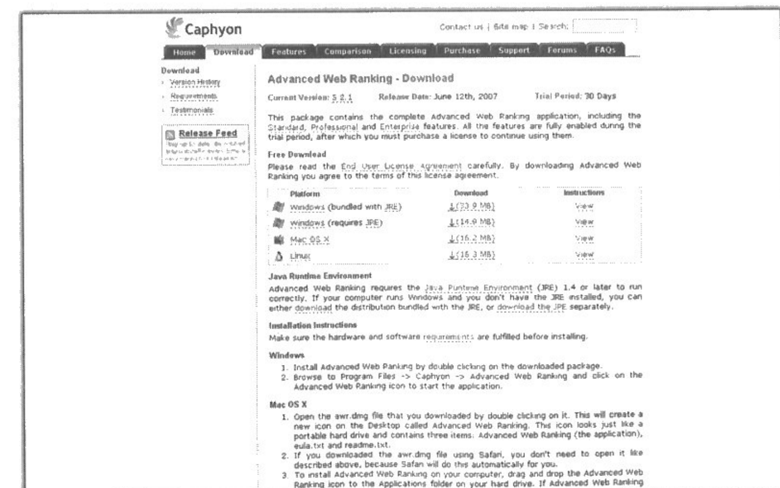


Figure 9.17 : *Téléchargement d'Advanced Web Ranking*

Lancer une recherche simultanée sur plusieurs outils

1 Créez un nouveau projet avec la commande **Projet/Nouveau projet**. La boîte de dialogue **Nouvel assistant de projet** s'affiche à l'écran.

2 Activez l'onglet **Moteurs de recherche**. Sélectionnez les moteurs à utiliser dans votre projet parmi les 300 proposés par défaut par le logiciel. Les plus grands moteurs tels que Google ou Altavista sont représentés mais aussi d'autres outils de recherche internationaux coréens, japonais ou australiens utiles pour vérifier rapidement un référencement mondial.

3 Pour obtenir davantage d'informations sur le moteur sélectionné, double-cliquez sur son nom. Cliquez sur le bouton **Suivant** afin de définir les options de mots-clés.

4 Dans la boîte de dialogue **Nouvel assistant de projet**, sélectionnez l'onglet **Mots-clés**. Sélectionnez des mots-clés relatifs au thème de votre site.

5 Placez votre curseur dans le champ *Mots clés*. Choisissez une couleur au sein de la liste disponible afin de mieux repérer les résultats et la pertinence des mots-clés.

6 Sous l'onglet **URL**, entrez l'adresse du site sans la mention `http://`.

7 Cliquez sur le bouton **Suivant** puis nommez votre projet.

8 Enregistrez les options sélectionnées en cliquant sur le bouton OK.

9 Dans l'interface principale, lancez la requête en cliquant sur la petite flèche située en haut à gauche.

10 Le classement de chaque mot-clé dans les outils de recherche est visible au sein des onglets **Rang actuel**, **Rang par mots-clés** et **Rang par moteur de recherche**.

Figure 9.18 : *Aperçu des résultats générés par Advanced Web Ranking*

11 Sélectionnez un outil de recherche et comparez les résultats obtenus avec les sites concurrents. Ajustez les balises `META` et éventuellement le contenu de votre site afin d'optimiser votre positionnement.

9.5. Atelier – Flash, un référencement spécifique

Flash constitue aujourd'hui la meilleure façon de créer des sites web interactifs et dynamiques. Néanmoins, les sites réalisés avec Flash souffrent d'un handicap majeur lié à la difficulté du référencement engendré par l'absence de prise en compte du texte au sein des animations.

Afin de contourner ces limites, il est néanmoins possible d'ajouter des balises `META` efficaces au sein de la page HTML dans laquelle l'animation Flash est insérée et de placer et ajouter une nouvelle balise appelée `<NOEMBED>`.



Pour davantage d'informations sur les balises `META`***, reportez-vous à la section Optimiser son site pour les outils de recherche de ce chapitre.***

1 Lors de la publication d'une animation Flash, le code inséré dans la page HTML se présente de la façon suivante. Pour le visualiser dans un éditeur web tel que Dreamweaver, activez l'onglet **Fractionner** :

```
<object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
✂ id="console" codebase="http://download.macromedia
.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash
✂ .cab#version=4,0,2,0" width="155" height="294">
<param name=movie value="console_jogg.swf">
<param name=quality value=high>
<param name="wmode" value="transparent">
<param name="menu" value="false">
<embed src="console_jogg.swf" quality=high
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave
✂ /download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"
✂ type="application/x-shockwave-flash" name="console"
✂ width="155" height="294">
</embed>
</object>
```

2 Afin d'améliorer le référencement de votre site en Flash, insérez une balise <NOEMBED> dans votre page HTML. Cette balise contiendra un texte qui reflétera le contenu de votre animation Flash. Sous le code nécessaire à l'intégration de votre page web, insérez le script suivant :

```
<noembed> Christohe Dupont - Graphiste et
✂ illustrateur - Animation Flash et 3D - Tutoriels,
✂ nombreux articles, news </noembed>
```

Ce texte sera aspiré par les robots des outils de recherche qui se chargent de rechercher sur le Web les nouveaux sites qui apparaissent quotidiennement. Ce texte ne sera pas visible pour l'internaute ; il est donc utilisé uniquement à des fins de référencement.

3 Vous pouvez également ajouter des commentaires afin d'enrichir davantage encore le texte de votre page web. Ces commentaires sont en effet pris en compte par certains outils afin de mieux classer votre site.

4 Pour insérer un commentaire dans votre page HTML, utilisez les balises <!— et —> à l'intérieur de la balise <BODY>. Ainsi, le code nécessaire à l'intégration de l'animation Flash se présentera de la façon suivante :

```
<- - Christophe Dupont, animateur 3D, expert Flash et
✂ 3DSmax, graphiste publicitaire, CV et book en
✂ ligne
- - >
<object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
✂ id="console" codebase="http://download.macromedia
.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash
✂ .cab#version=4,0,2,0" width="155" height="294">
<param name=movie value="console_jogg.swf">
<param name=quality value=high>
<param name="wmode" value="transparent">
<param name="menu" value="false">
<embed src="console_jogg.swf" quality=high
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave
✂ /download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"
✂ type="application/x-shockwave-flash" name="console"
✂ width="155" height="294">
</embed>
</object>
```


Chapitre 10

Publier et promouvoir son site web

Afin que des visiteurs potentiels fréquentent votre site, ils doivent savoir qu'il existe, ce qui n'est pas forcément une évidence puisque plusieurs milliers de pages web sont nouvellement référencées chaque jour.

Pour sortir de l'anonymat, plusieurs méthodes sont à votre disposition : discussion dans les forums, mise en place de partenariats avec des sites complémentaires aux vôtres ou échange de bannières publicitaires.

10.1. Avant de publier

Avant de vous lancer dans la publication de votre site, prenez le temps de vérifier ces critères déterminants pour la réussite de votre site web.

Les règles d'or à respecter

- Naviguez à plusieurs reprises au sein de votre site afin de vérifier son organisation. Assurez-vous que les éléments de navigation sont bien hiérarchisés en rubriques et sous/rubriques. Si nécessaire, pour faciliter la navigation sur votre site, n'hésitez pas à créer un plan de site, c'est-à-dire une page HTML contenant toute l'arborescence de votre site web.
- Multipliez les accès au sein d'une même page. Faites appel aux liens hypertextes et assurez-vous que la barre de navigation est présente sur chaque page.
- La navigation doit être intuitive. Avant de publier votre site, faites tester sa navigation par votre entourage ; il est souvent difficile, après de longues heures passées sur sa page web, d'avoir le recul nécessaire pour repérer les éventuels soucis de navigation.
- Croisez les informations sur l'ensemble des pages de votre site, au lieu de tout grouper dans une seule page sur laquelle il sera obligatoire de revenir systématiquement pour poursuivre sa visite.
- Vérifiez le poids de vos pages web afin de vous assurer que l'internaute ne passera pas plusieurs secondes devant une page vide lors du chargement, même avec une connexion bas débit. Au-delà de 30 secondes de chargement, il est probable que l'internaute zappera vers un autre site.
- Pour optimiser le poids de vos pages, compressez chaque image au format *GIF* ou *JPEG* avant toute publication en ligne. Nettoyez le code HTML afin d'éviter les informations redondantes dans le code source de la page.



Pour davantage d'informations sur la compression d'images, reportez-vous au Chapitre 8, Optimiser ses images pour le Web.

- Si votre page contient une animation Flash, insérez une barre de préchargement afin que l'internaute sache précisément le temps restant avant l'affichage de l'animation. Si l'écran de préchargement n'accélère en rien l'affichage de l'animation, connaître précisément son état d'avancement a tendance à faire patienter plus longtemps l'internaute.
- Veillez à la cohérence graphique et à la lisibilité des informations. Rien de pire qu'un texte écrit trop petit sur un fond sombre sur lequel l'œil n'aura pas envie de s'attarder plus de quelques secondes.
- Utilisez systématiquement les mêmes composants dans chacune des pages du site tels que barre de navigation, en-têtes et pieds de page, copyright, etc.
- Supprimez toutes les sections "en travaux" du site pour ne pas donner l'impression d'un travail inachevé.
- Après avoir vérifié tous ces critères, votre site est prêt à être soumis au jugement des internautes.

Optimiser le poids de sa page web

Afin d'optimiser la vitesse de chargement de vos pages, Dreamweaver permet de déterminer instantanément le poids de votre page et son temps de chargement selon la connexion utilisée.



Pour davantage d'informations sur l'utilisation de Dreamweaver, reportez-vous au Chapitre 4, Aller plus loin avec Dreamweaver.

Procédez ainsi :

1. Ouvrez la page HTML à optimiser au sein de Dreamweaver avec la commande **Fichier/Ouvrir**. En bas à droite de la page s'affichent sa résolution et son poids.

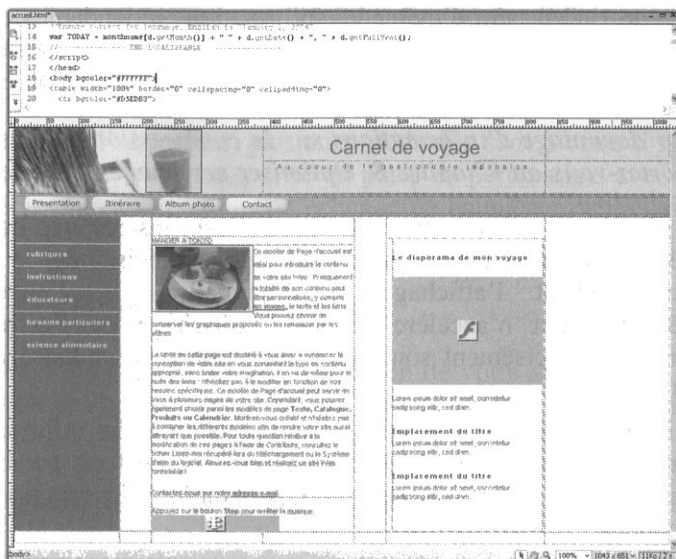


Figure 10.1 : Le poids de la page apparaît en bas de l'interface dans Dreamweaver

2 Par défaut, la vitesse de connexion indiquée correspond à une connexion bas débit avec un modem de 56 Ko. Afin de personnaliser ces paramètres, cliquez sur la commande **Édition/Préférences.**

3 Dans la colonne *Catégorie*, sélectionnez *Barre d'état*. En bas de la fenêtre, sélectionnez la vitesse souhaitée dans la liste déroulante *Vitesse de connexion* puis validez par un clic sur le bouton OK.

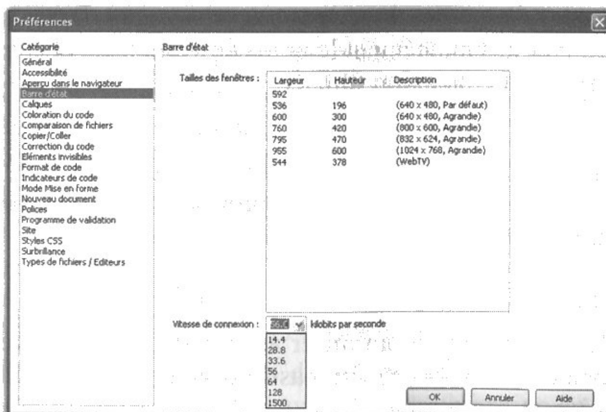


Figure 10.2 : Sélection d'une vitesse de connexion



Une page web accessible à tous

Si votre site s'adresse au grand public, vérifiez que le temps de chargement avec une connexion de 56 Ko n'excède pas une trentaine de secondes. Même si le haut débit se généralise, prenez le temps d'optimiser votre page afin qu'elle ne soit pas surchargée inutilement.

4 Afin de supprimer les informations inutiles de votre code et gagner quelques kilooctets, faites appel à la commande de nettoyage HTML en cliquant sur le menu **Commandes/Nettoyer le code XHTML**.

5 La boîte de dialogue **Nettoyer le code HTML/XHTML** s'affiche à l'écran. Cochez les éléments à optimiser. Il est conseillé de supprimer les balises vides ainsi que les éventuelles balises redondantes. Pour gagner davantage de kilooctets, sélectionnez la case de suppression des commentaires. Validez par un clic sur le bouton OK.

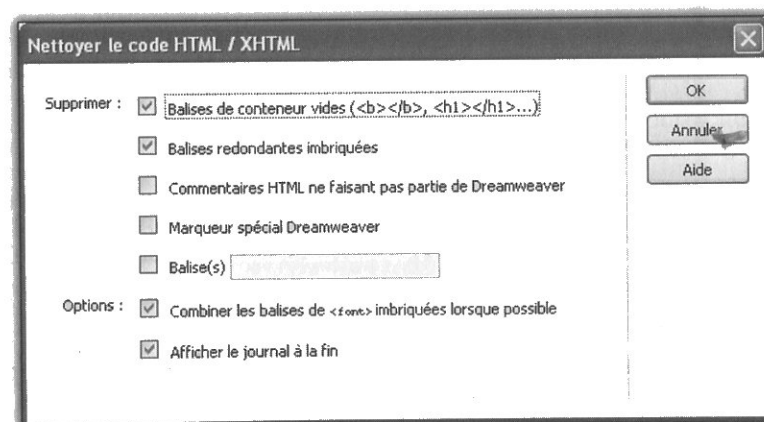


Figure 10.3 : La boîte de dialogue Nettoyer le code HTML /XHTML

6 Une boîte de dialogue indiquant le résumé de nettoyage s'affiche à l'écran afin de vous informer des éléments supprimés. Le poids et le temps de chargement de la page web sont automatiquement mis à jour.

7 Si vous avez utilisé un logiciel d'édition externe tel que Word pour copier/coller le texte de vos pages web, activez la commande **Commandes/Nettoyer HTML Word**.

8 Dans la boîte de dialogue **Nettoyage du HTML Word**, sélectionnez la version de Word utilisée dans la liste déroulante *Nettoyer le HTML provenant de*. Dans les onglets *Base* et *Détaillé*, cochez tous les éléments puis cliquez sur le bouton OK.

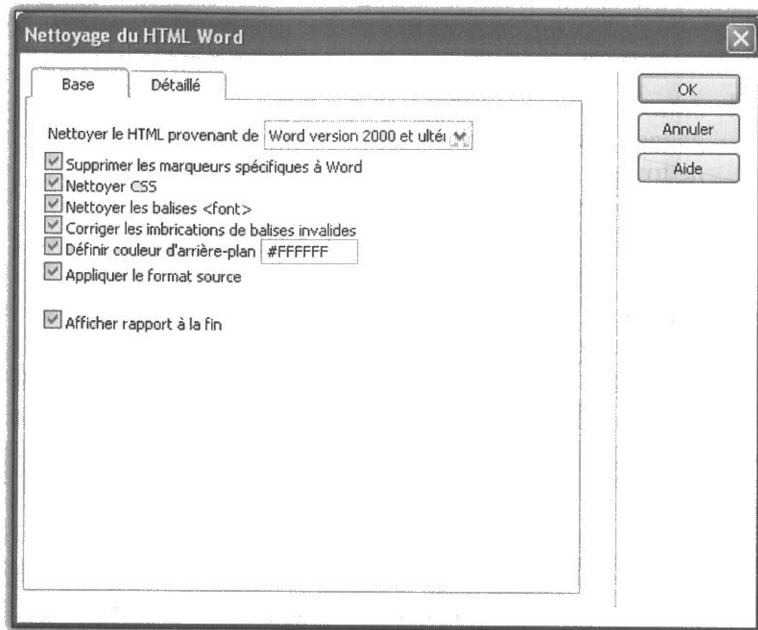


Figure 10.4 : *La boîte de dialogue Nettoyage du HTML Word*

9 Le compte-rendu du nettoyage effectué apparaît. Validez par un clic sur le bouton OK.

10 Si vous possédez quelques notions de HTML, vous pouvez optimiser manuellement votre code avec la commande **Fenêtre/Inspecteur de codes** destinée à supprimer manuellement les portions de code inutiles.

11 Après avoir effectué ces opérations, vérifiez le gain poids obtenu puis enregistrez votre page.



Traquer les liens brisés

Dreamweaver dispose d'une fonction destinée à vérifier les liens de votre page web, qu'ils soient internes, c'est-à-dire renvoyant vers d'autres pages de votre sites ou externes, pointant vers d'autres sites Internet ou des adresses email. Afin de lancer la vérification de liens, cliquez sur la commande **Site/Vérifier tous les liens du site**. Une fenêtre



de résultat répertoriant tous les liens brisés apparaît à l'écran afin de vous permettre de corriger les erreurs potentielles.

10.2. Trouver un hébergeur

Les solutions d'hébergement sont multiples : gratuites ou payantes, avec trafic illimité ou non, incluant une ou plusieurs technologies, etc.

Payant ou gratuit

Selon le type de site (personnel ou à vocation professionnelle) et l'adresse que vous souhaitez utiliser (nom de domaine ou adresse fournie par l'hébergeur), vous devrez opter pour un hébergement gratuit ou payant.

Dans le cas des hébergements gratuits, prenez en compte les éléments suivants avant de publier votre page :

- En contrepartie de la gratuité de l'hébergement, une publicité est généralement imposée sur le site web. Il s'agit souvent d'une bannière publicitaire qui s'affiche sur chacune de vos pages, le plus souvent sous forme de pop up. Vous n'aurez aucun droit de regard sur les publicités diffusées sur votre site, aussi veillez à ce que le type de publicité utilisé ne soit pas susceptible de heurter le public de votre site web.
- Lors de la souscription à un hébergement gratuit, votre adresse Internet sera du type **http://votrehebergeur/monsite**. Une adresse généralement longue et peu évidente à retenir.
- Les hébergements gratuits ne vous offrent pas toujours certaines spécifications techniques pourtant utiles telles que le support du PHP ou la possibilité de faire appel à une base de données MYSQL, indispensable pour utiliser les nombreux scripts développés dans ces technologies sur le Web.

Il peut donc s'agir d'une solution intéressante pour un site personnel ou si vous souhaitez faire simplement quelques tests et vous "faire la main" avant d'investir dans une solution plus professionnelle.

L'hébergement payant est indispensable pour un site professionnel. Il vous permettra notamment de disposer de votre propre nom de domaine ainsi que d'un support technique efficace. Afin de faire le tri dans la jungle des offres tarifaires, vérifiez les critères suivants avant de vous lancer :

- *L'espace disque disponible*. Publierez-vous de nombreuses photos, vidéos ou de nombreux fichiers musicaux ? Si la réponse est oui, oubliez l'hébergement gratuit aux espaces disques très limités.
- *Le serveur mutualisé*. Le serveur mutualisé est une très bonne solution pour les sites ayant un trafic assez important, de l'ordre de 10 000 visiteurs par mois. Votre site sera stocké sur un serveur avec une quarantaine d'autres sites ; ainsi vous disposerez d'une bande passante tout à fait convenable.
- *Le serveur dédié*. Ce type de serveur est à réserver aux sites ayant énormément de visiteurs et très gourmands en bande passante, dans le cas de téléchargements fréquents de musique ou vidéos par exemple. Dans ce cas, vous louez ou achetez un serveur qui sera entièrement dédié à votre site. Selon les hébergeurs vous pourrez même le configurer si vous le souhaitez.
- *Les technologies utilisées*. PHP et bases de données MYSQL constituent l'écrasante majorité des hébergements proposés et restent à privilégier si vous souhaitez par la suite ajouter facilement des fonctionnalités gratuites pour votre site (forum, chat, newsletter, etc.). Ces technologies étant gratuites, contrairement à d'autres alternatives proposées par Microsoft, elles sont donc largement privilégiées sur le Web et par les développeurs.
- *Les packs complets*. Si vous débutez et souhaitez publier votre premier site web, les hébergements payants incluent des packs avec nom de domaine et support technique.



Vérifier l'hébergement proposé par votre fournisseur d'accès à Internet

Avant de chercher une solution d'hébergement sur Internet, vérifiez si votre offre d'abonnement n'inclut pas un espace de quelques mégaoctets destiné à accueillir vos pages personnelles.

Ouvrir son espace gratuit chez Multimania

Multimania, l'un des précurseurs de la création web, propose d'ouvrir gratuitement sur son site un espace d'hébergement de 50 Mo en échange de bannières publicitaires. Vous pouvez choisir de créer ensuite votre page web avec les outils en ligne mis à disposition par Multimania ou simplement transférer un site web conçu avec une autre application grâce au logiciel de transfert inclus.

Créer un compte

1 Ouvrez votre navigateur Internet et entrez l'adresse `www.multimania.lycos.fr`. La page d'accueil de Multimania apparaît à l'écran. Cliquez sur le bouton **Créer un site**.



Figure 10.5 : Hébergement gratuit sur le site Multimania

2 Une nouvelle page apparaît afin de vous présenter les conditions générales d'utilisation du service. Après en avoir pris connaissance, cliquez sur le bouton **Accepter**.

3 Remplissez le formulaire d'enregistrement nécessaire à toute inscription. Les informations avec un astérisque sont obligatoires.

4 Indiquez une adresse email valide ; les identifiants de votre compte vous seront envoyés à votre adresse de messagerie.

5 Dans la section *Informations sur votre compte* du formulaire, choisissez un identifiant et un mot de passe comprenant au minimum six caractères et mélangeant chiffres et lettres.

6 Ces informations seront indispensables pour accéder à votre site personnel. Multimania propose une adresse web du type **http://membres.lycos.fr/identifiant**. Le choix de votre identifiant est donc primordial puisqu'il sera utilisé dans l'adresse de votre site.



ATTENTION

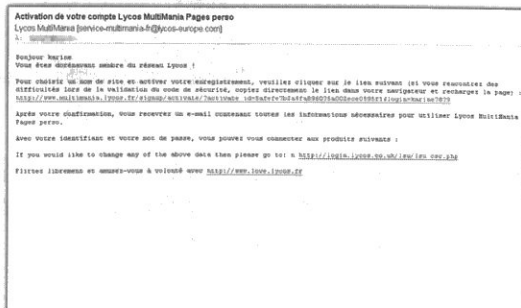
Bien choisir son identifiant

Le choix de votre nom d'utilisateur, également appelé "identifiant", "pseudo" ou "login"selon les sites, est primordial. Il vous sera demandé à chaque connexion pour accéder à l'interface d'administration de votre compte mais sera également utilisé dans l'adresse de votre site web. Lors du choix d'un identifiant, assurez-vous qu'il sera facilement mémorisable par vous-même mais aussi par vos visiteurs.

7 En cas d'oubli d'identifiant ou de mot de passe, choisissez une question "pense-bête" puis indiquez la réponse correspondante.

8 En bas du formulaire, choisissez ou non de recevoir des informations publicitaires de la part de Lycos en cochant la case *Oui* ou *Non*. Recopiez le code de sécurité indiqué puis cliquez sur le bouton **Inscription**.

9 Ouvrez votre messagerie, un mail de confirmation d'inscription a été automatiquement expédié par Multimania. L'ouverture de votre compte sur Multimania ne pourra s'effectuer sans un clic sur le lien envoyé par email.



Activation de votre compte Lycos MultiMania Pages perso
Lycos MultiMania [service-multimania-fr@lycos-europe.com]
À :

Bonjour karine
Vous êtes dorénavant membre du réseau Lycos !

Pour choisir un nom de site et activer votre enregistrement, veuillez cliquer sur le lien suivant (si vous rencontrez des difficultés lors de la validation du code de sécurité, copiez directement le lien dans votre navigateur et rechargez la page) :

Après votre confirmation, vous recevrez un e-mail contenant toutes les informations nécessaires pour utiliser Lycos MultiMania Pages perso.

Avec votre identifiant et votre mot de passe, vous pouvez vous connecter aux produits suivants :

If you would like to change any of the above data then please go to: http://login.lycos.co.uk/

Flirtez librement et amusez-vous à volonté avec http://www.love.lycos.fr

Figure 10.6 : *Activation du compte après réception d'un message de confirmation*

10 Choisissez un mot de passe FTP, nécessaire lors du transfert de vos fichiers vers le serveur de Multimania. Saisissez-le à deux reprises pour éviter toute erreur et optez comme précédemment pour un mot de passe de six caractères minimum, composé de chiffres et de lettres. Recopiez le code sécurité puis cliquez sur le bouton **Suivant**.

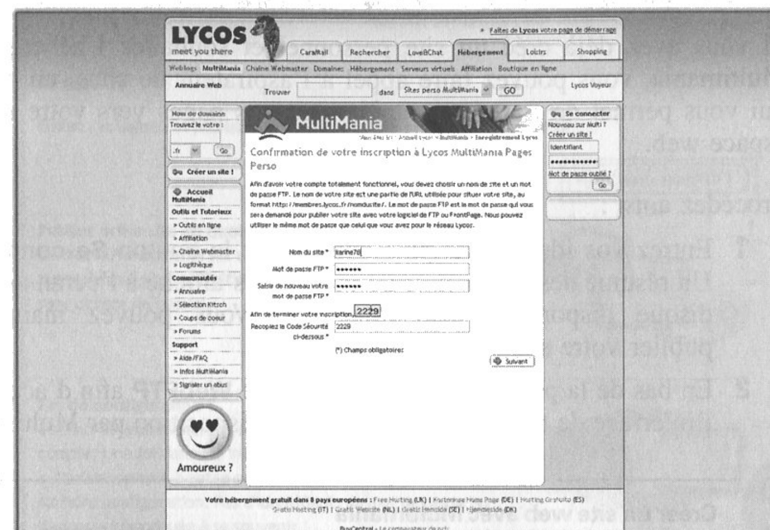


Figure 10.7 : *Configuration du compte FTP*



REMARQUE

Publication avec le Web FTP

Le Web FTP MultiMania est un outil intégré à MultiMania destiné à publier votre site à partir de votre ordinateur, sans faire appel à un autre logiciel. Son principal atout est la simplicité puisqu'il suffit d'être connecté à Internet et d'avoir entré votre identifiant et votre mot de passe pour mettre à jour votre site web, sans qu'aucune autre configuration ne soit nécessaire.

11 Votre inscription est terminée. Un récapitulatif de vos informations personnelles telles qu'identifiant, mot de passe de votre compte et mot de passe FTP vous est envoyé par email.

12 Toute connexion à Multimania nécessitera l'entrée de votre identifiant et de votre mot de passe. Conservez précieusement cet email afin de faire face à un éventuel trou de mémoire.

13 Pour utiliser immédiatement votre compte web, cliquez sur le bouton **Commencer à utiliser mon compte Multimania maintenant**.

Publier son site web sur Multimania avec l'outil FTP intégré

Si vous avez déjà créé un site personnel et souhaitez l'héberger sur Multimania, vous pouvez faire appel à l'aspirateur de sites, un service qui vous permet de transférer rapidement vos pages vers votre nouvel espace web.

Procédez ainsi :

1 Entrez vos identifiants puis cliquez sur le bouton **Se connecter**. Un résumé des paramètres de votre site s'affiche à l'écran : espace disque disponible, statistique, etc. Vous pouvez maintenant publier votre site web.

2 En bas de la page, cliquez sur le bouton **WebFTP** afin d'accéder à l'interface de transfert de pages mis à disposition par Multimania.



Créer un site web avec Multimania

Multimania dispose d'outils en ligne afin d'insérer textes, images et liens très facilement en cliquant sur le bouton **WebBuilder** dans la section *Outils en ligne*.

3 La page de présentation de l'outil web FTP apparaît. Cliquez sur le bouton **Ouvrir WebFTP** (voir Figure 10.8).

4 Une nouvelle fenêtre s'affiche. Entrez de nouveau votre identifiant et votre mot de passe de connexion. Cochez la case *Connexion automatique* afin d'être reconnu automatiquement lors de votre prochaine visite.

5 Dans l'interface *WebFTP*, sélectionnez sur votre ordinateur les fichiers à transférer puis validez. Le transfert se lance automatiquement ; votre site est maintenant accessible à l'adresse **http://membres.lycos.fr/identifiant**.



Ajouter de nouvelles fonctionnalités

Après publication de votre site, vous pourrez le modifier et y ajouter de nouveaux services disponibles sur Multimania, tels que compteurs de



visite ou sondages en ligne. Pour davantage d'informations, rendez-vous à l'adresse **http://membres.lycos.fr/build/goodies**.

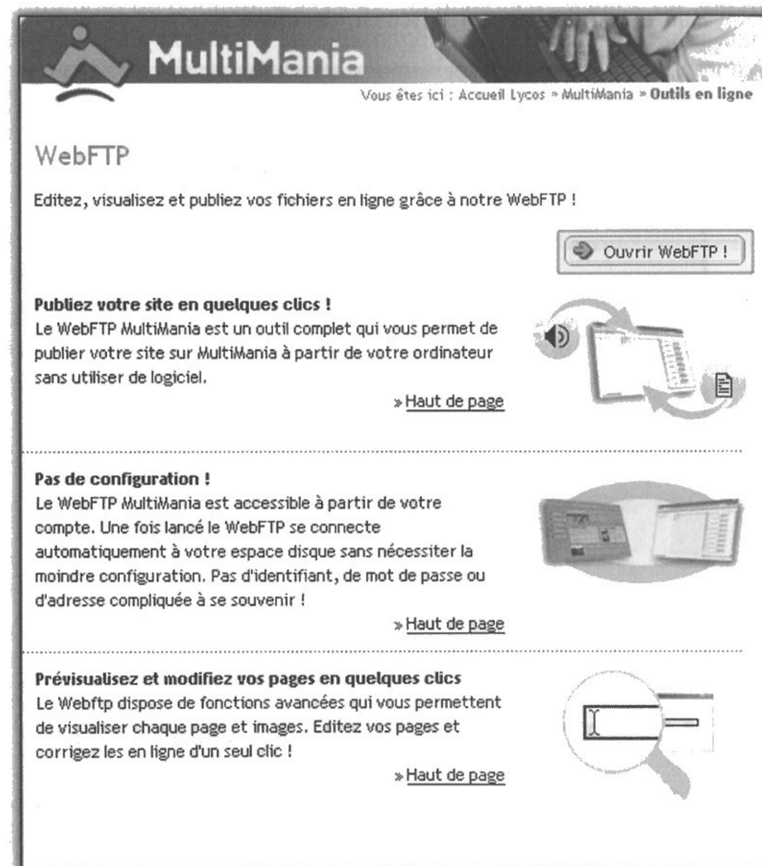


Figure 10.8 : *Accès à l'outil FTP de Multimania*

Utiliser l'aspirateur de sites

1 Afin de copier sur Multimania un site déjà présent sur une autre plate-forme d'hébergement, sélectionnez le bouton **Aspirateur de sites** dans le menu *Outils en ligne*.

2 Entrez les paramètres FTP de votre compte, informations transmises par votre hébergeur, puis validez en cliquant sur le bouton **Procéder à la copie**.

3 Le transfert est immédiat ; votre site est accessible depuis l'adresse **http://membres.lycos.fr/identifiant**.

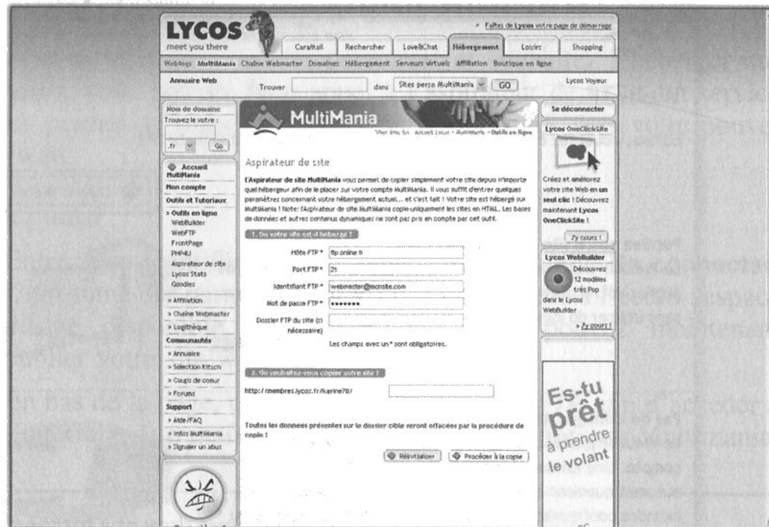


Figure 10.9 : *Configuration de l'aspirateur de sites*

10.3. Réserver un nom de domaine

Le nom de domaine correspond à l'adresse de votre site. Il constitue un élément important de votre site web et doit donc être aussi explicite et facile à mémoriser que possible.

Si vous avez créé un site consacré au cinéma et que vous ayez choisi un hébergeur gratuit, votre adresse sera vraisemblablement du type **http://nomhebergeur.com/identifiant**, évidemment moins facile à mémoriser qu'une adresse **www.cinema-français.com** par exemple.

Le coût d'enregistrement d'un nom de domaine est d'environ 15 euros par an mais varie selon l'extension choisie (**.fr**, **.com**, **.net**, **.org**, etc.). Ainsi, les extensions moins couramment utilisées telles que le **.eu** sont généralement un peu moins chères.

Si vous souhaitez également investir dans un hébergement payant, la plupart des services proposent l'achat d'un nom de domaine en même temps que l'hébergement, parfois avec des prix très intéressants.

Acheter un nom de domaine s'effectue en quelques minutes sur Internet par l'intermédiaire de sites d'enregistrement. La règle du "premier arrivé premier servi" s'applique. Si le nom choisi est disponible, vous pouvez l'acheter immédiatement.

Le but de cette section est de vous guider pas à pas dans l'achat de votre nom de domaine.

1 Ouvrez votre navigateur Internet et entrez l'adresse **www.neodomaine.com**.

2 Dans le champ *Recherche de disponibilité* situé sur la page d'accueil, entrez le nom choisi puis choisissez une extension. Huit extensions sont proposées au sein de ce site, les fameux `.com` ou `.fr` mais aussi `.biz` (business) ou `.info`, dédiés aux services d'information.

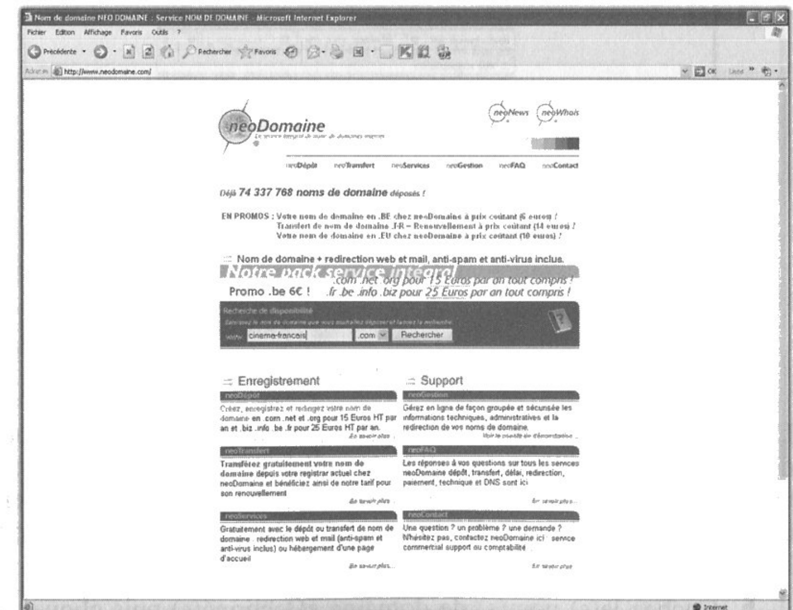


Figure 10.10 : *Recherche d'un nom de domaine sur le site Neodomaine*



Pas de caractères spéciaux dans un nom de domaine

Les caractères spéciaux, accents ou lettres propres au français tels que le C cédille ne peuvent pas être utilisés dans un nom de domaine.

3 Cliquez sur le bouton **Rechercher** afin de vérifier la disponibilité du nom de domaine. Si le domaine est disponible, choisissez la durée de dépôt (minimum 1 an, maximum 10 ans) puis enregistrez la commande. Plus la durée de dépôt est longue, plus les tarifs sont dégressifs.

4 Si le nom de domaine n'est pas disponible avec l'extension choisie, les autres extensions disponibles à l'achat s'affichent.

Figure 10.11 : *Affichage des disponibilités de nom de domaine*

De nombreuses entreprises ou particuliers achètent plusieurs noms de domaine. Il est d'ailleurs souvent conseillé aux entreprises qui achètent un nom de domaine avec l'extension `.com` d'investir également les extensions `.net` et `.org`. Il n'y a pas pour le moment de restrictions sur le nombre de noms de domaine que vous pouvez posséder.

5 Cochez le(s) nom(s) de domaine sélectioné(s) puis cliquez sur le bouton **Commander maintenant**.

6 Si vous effectuez votre première commande sur le site **Neodomaine**, vous allez devoir créer votre compte en cliquant sur le bouton **Créer un compte**.

7 Choisissez un identifiant, par exemple la première lettre de votre prénom suivie de votre nom de famille, afin d'être certain que l'identifiant n'est pas déjà enregistré, ainsi qu'un mot de passe.

8 Remplissez le formulaire afin d'entrer vos coordonnées personnelles.

9 Conservez les informations de DNS (*Domaine Name Serveur* = Serveur de nom de domaine) de Neodomaine si vous ne connaissez pas les DNS de votre hébergeur. Cliquez sur le bouton **Vérifier ma commande**. Ces informations sont nécessaires pour que le nom de domaine soit redirigé automatiquement vers les pages de votre site web.

10 Le site **Neodomaine** propose un système de paiement entièrement sécurisé. Afin de vérifier que le paiement est protégé, un petit verrou doit s'afficher dans l'angle inférieur droit de votre navigateur.

Figure 10.12 : *Achat d'un nom de domaine en ligne*

11 Une confirmation de réservation vous sera envoyée par email dans les jours qui suivent votre commande.

12 Le site **Neodomaine** propose également de configurer cinq adresses email et configurer de nouvelles adresses du type **webmaster@mondomaine.com**.

13 Ce service peut également vous être proposé par le biais de votre hébergeur. Pour toute information, consultez le service technique ou la FAQ (*Foire aux Questions*).


REMARQUE

Nom de domaine et hébergement

Lors de votre enregistrement, les informations de DNS vous seront demandées. Celles-ci dépendent de votre hébergeur, considéré comme le responsable technique du site web et chargé de réaliser les manipulations nécessaires pour que les pages de votre site pointent vers le nom de domaine choisi. En tant que webmestre, vous êtes considéré comme responsable administratif et responsable du contenu inséré.

10.4. Transférer ses pages par FTP

Si votre éditeur web ou votre hébergeur ne contient pas de logiciels FTP, vous devrez faire appel à une application autonome. Le logiciel FTP est indispensable pour transférer les fichiers situés sur votre ordinateur vers le serveur de votre hébergeur.

Pour réaliser cette opération, vous pouvez faire appel au logiciel WS_FTP Pro dont vous trouverez une version d'évaluation gratuite sur le site de l'éditeur.


RENVOI

Pour davantage de détails sur le transfert de fichiers avec le FTP intégré de Deamweaver, reportez-vous au Chapitre 4, Aller plus loin avec Dreamweaver.

Installer WS FTP

1 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse **www.ipswitch.com**. Cliquez sur le lien *Français* situé en haut à droite de l'interface puis choisissez le lien *WS FTP Professionnal 2006*.

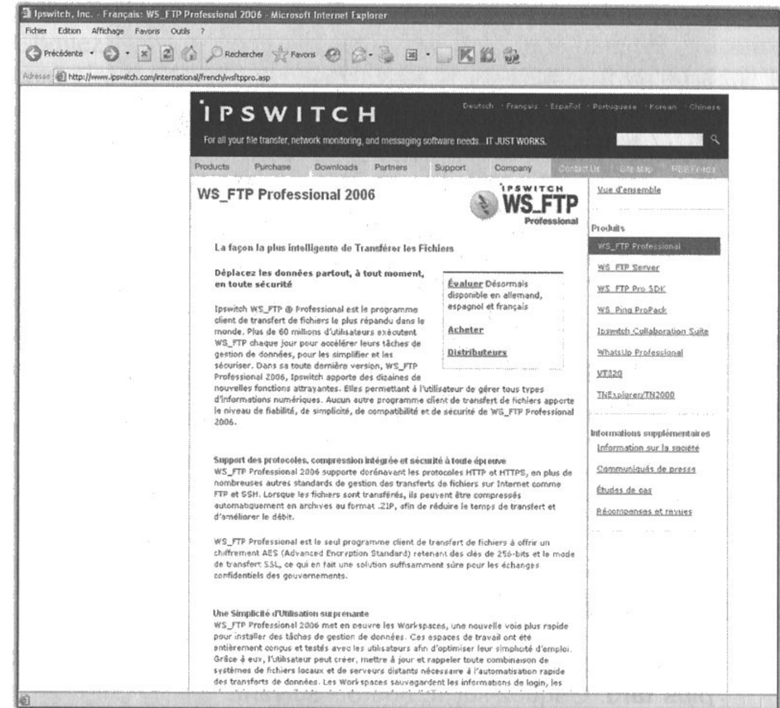


Figure 10.13 : *Achat d'un nom de domaine en ligne*

2 Cliquez sur le lien *Evaluation* afin de télécharger une version de démonstration en français d'une durée de 30 jours. La version finale est disponible en ligne au prix de 50 € environ.

3 Complétez un court formulaire d'inscription avec votre email afin d'accéder à la page de téléchargement du logiciel.

4 Double-cliquez sur l'exécutable puis cochez le bouton radio **J'accepte les conditions d'utilisation** afin de poursuivre le processus d'installation.

5 Modifiez si nécessaire le répertoire d'installation par défaut en cliquant sur le bouton **Parcourir** puis cliquez sur le bouton **Suivant**. À la fin de l'installation, cochez la case *Lancer WS FTP Pro* puis cliquez sur le bouton **Terminer** afin d'exécuter le logiciel.

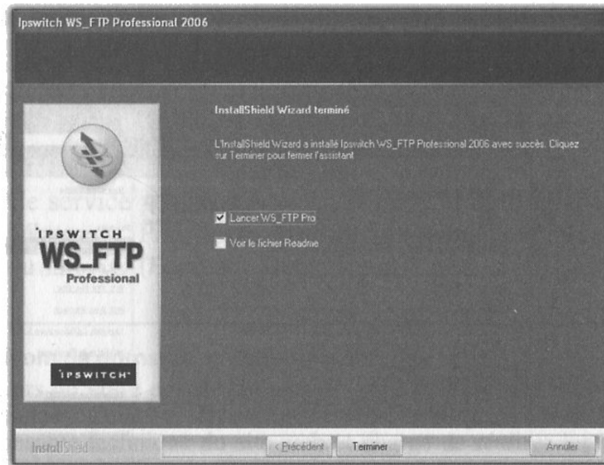


Figure 10.14 : *Installation de WS FTP Pro*

Configurer WS FTP

1 Au premier démarrage de WS FTP, cochez le bouton radio **Activer plus tard**. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

2 L' Assistant Connexion se lance automatiquement afin de vous aider à configurer votre connexion vers votre serveur web. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

3 Indiquez le nom de votre site, par exemple *Mon CV en ligne*. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

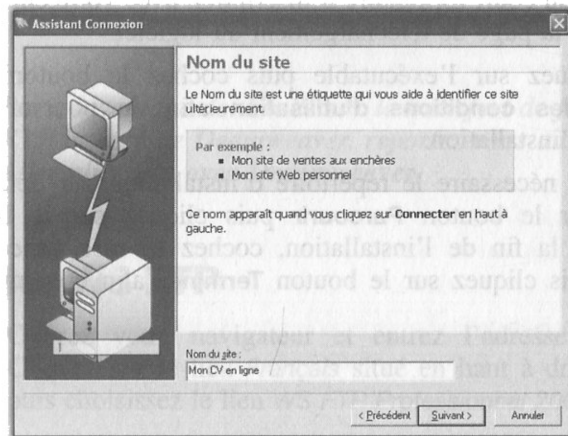


Figure 10.15 : *Configuration d'un compte avec WS FTP*

4 Dans la liste déroulante *Type de connexion*, sélectionnez *FTP*. Cliquez sur le bouton **Suivant**. Par défaut, sauf indication contraire de votre hébergeur, conservez la mention *FTP* Dans le champ *Adresse du serveur*.

5 Indiquez l'adresse du serveur FTP fournie par votre hébergeur, par exemple *ftp.online.net*. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

6 Indiquez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, des éléments également fournis par votre hébergeur. Cliquez sur le bouton **Suivant**.

7 Un récapitulatif des informations précédemment entrées apparaît à l'écran. Si vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **Terminer**. Pour modifier les informations entrées, cliquez sur le bouton **Précédent**. Par défaut, la case *Connecter à ce site* est cochée.

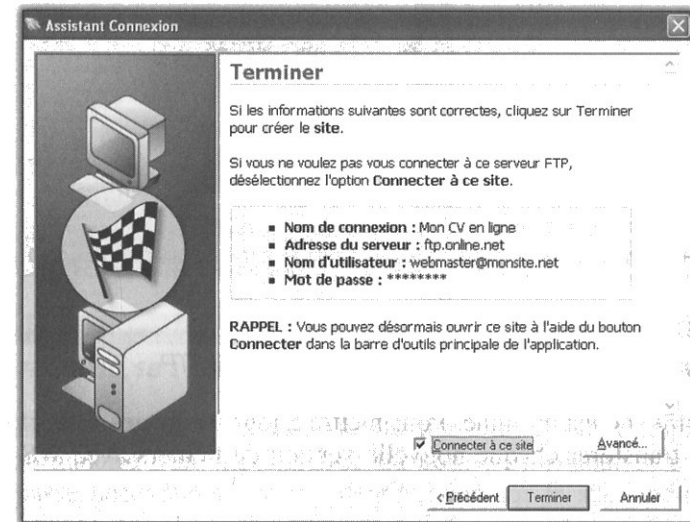


Figure 10.16 : *Récapitulatif des informations de configuration*

8 Le connexion est effectuée immédiatement, il ne reste plus qu'à transférer les fichiers situés sur votre ordinateur vers le serveur de votre site web.



Désactiver votre pare-feu

Si vous possédez un pare-feu (en anglais firewall) destiné à protéger votre ordinateur, assurez-vous d'avoir autorisé la connexion de votre logiciel FTP. Dans le cas contraire, l'accès pourrait être bloqué.

9 Afin de transférer vos fichiers, sélectionnez-les sur votre disque dur dans la colonne de gauche puis déplacez-les dans la fenêtre à droite par un glisser déplacer ou en cliquant sur la flèche verte dirigées vers la droite.

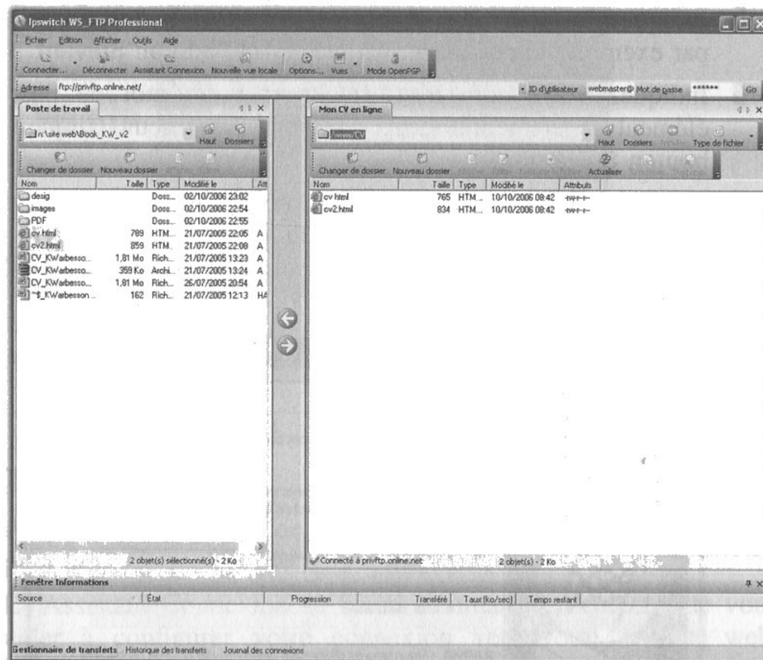


Figure 10.17 : *Transfert de fichiers avec WS FTP*

10 Votre site est en ligne. Pour mettre à jour vos pages web, il suffira de transférer chaque nouvelle version de fichiers avec WS FTP.

10.5. Faire appel à une régie publicitaire

Afin de se faire connaître sur le Web, vous pouvez faire appel aux bannières publicitaires. Il s'agit d'images animées avec l'adresse de votre site, destinées à promouvoir votre site.

Pour vous y aider, plusieurs régies publicitaires assistent les webmestres pour échanger leurs bannières avec d'autres sites au thème similaire également inscrits sur le site.

Inscription sur le site

1 Ouvrez votre navigateur et rendez-vous à l'adresse **http://hipub.hiwit.org/**. Il s'agit d'un service gratuit destiné à échanger des bannières avec d'autres sites. Cliquez sur le bouton **Hipub** situé dans le menu à gauche.

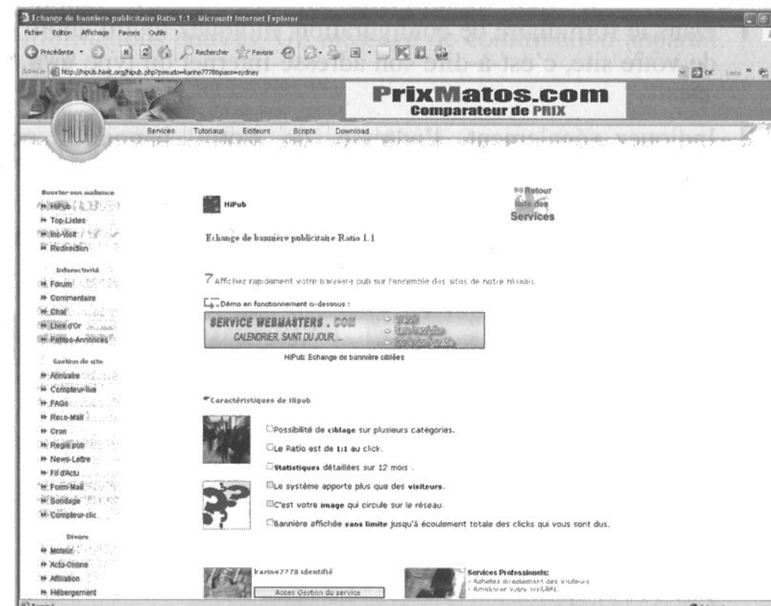


Figure 10.18 : *Échange de bannières sur le site Hipub*

2 En bas de page, cliquez sur le lien *Inscription*. Remplissez un formulaire d'inscription avec un nom d'utilisateur et un mot de passe nécessaires à votre identification sur le site. Indiquez une adresse email valide. Afin de valider les informations entrées, cliquez sur le bouton **Inscription**.



Fonctionnement d'une régie publicitaire

La plupart des régies publicitaires proposent un ratio 1:1, c'est-à-dire que pour un clic de souris généré par une bannière insérée sur votre site, vous gagnez un clic pour votre site web. Aucune limite de temps n'est imposée pour récupérer tous les clics acquis lors des échanges de bannières.

3 Afin d'accéder au service, cliquez sur le bouton **Accès gestion du service** situé en bas de la page Hipub. Cliquez sur le bouton **Inscription** afin d'accéder à la page de configuration.

Paramétrer l'échange de bannières

1 Dans le formulaire de configuration, indiquez tout d'abord l'URL de votre site, c'est-à-dire son adresse Internet du type **www.monsite.com**.

2 Indiquez également l'adresse de votre bannière, envoyée préalablement par FTP sur votre site web. Par exemple,si l'image de la bannière se trouve à la racine du site, l'adresse de la bannière sera du type **www.monsite.com/banniere.gif**. Son format doit impérativement être de 468 pixels de large sur 60 de haut.

Figure 10.19 : *Insertion des informations de configuration*



*Pour davantage d'informations sur la création d'une bannière animée, reportez-vous au Chapitre 8, **Optimiser ses images pour le Web**.*

3 Inscrivez un texte alternatif de votre bannière. Ce texte s'affichera sous forme d'info bulle lors du passage de la souris sur la bannière.

4 Cochez le bouton radio correspondant à la catégorie de votre site parmi la dizaine de thèmes proposés. Indiquez les catégories de sites autorisées à afficher votre bannière.

5 Dans la section suivante, définissez les sites autorisés à afficher votre bannière. Par défaut, toutes les catégories sont cochées.

6 Cliquez sur le bouton **Inscription** afin d'enregistrer les informations entrées. Un message de confirmation apparaît.

Insertion du script dans la page web

1 Afin d'afficher la bannière animée des sites partenaires sur votre page, il est nécessaire d'insérer un script dans la page web.

2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et sélectionnez le code situé dans la zone de texte. Cliquez du bouton droit et sélectionnez *Copier* dans le menu contextuel. Ce code permet d'afficher les bannières des sites également inscrits sur HiPub. N'y apportez aucune modification afin que le service fonctionne correctement.

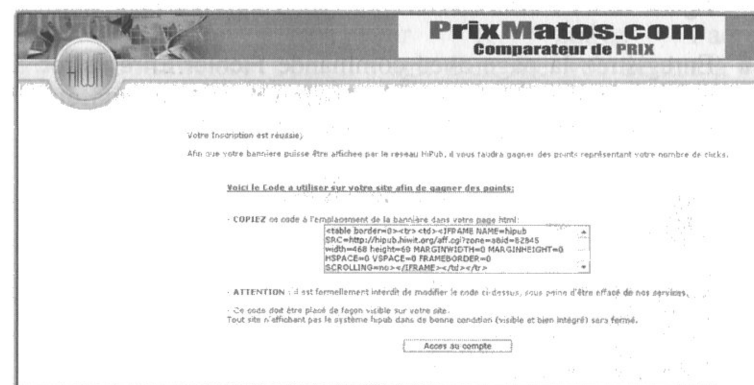


Figure 10.20 : *Code Hipub à copier/coller dans la page web*

3 Ouvrez un éditeur web tel que Deamweaver et sélectionnez la commande **Fichier/Ouvrir**. Activez l'onglet **Fractionner**.

4 Placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer la bannière en mode Aperçu puis repérez l'endroit correspondant en mode Source. Cliquez du bouton droit et choisissez la commande **Coller** afin d'insérer le code fourni par Hipub.



Bien placer une bannière animée sur une page web

Une bannière publicitaire se place généralement en haut de votre site, à l'endroit le plus visible pour l'internaute. Si votre bannière n'est pas suffisamment visible (en bas de page par exemple), votre compte HiPub risque d'être automatiquement fermé.

5 Aucune image n'est visible à ce stade de l'opération car la page doit être lue dans un navigateur Internet afin d'afficher un aperçu de la bannière insérée. À chaque chargement de la page, une bannière différente sera automatiquement générée.

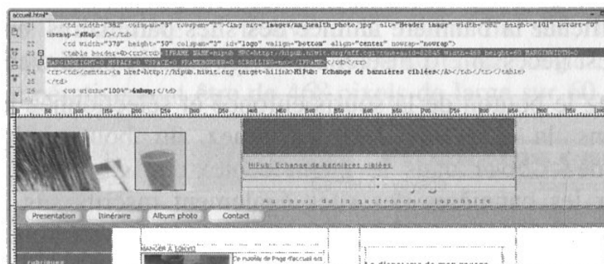


Figure 10.21 : Insertion du code HIpub dans une page web

6 Enregistrez la page avec commande **Fichier/Enregistrer**. Lancez un aperçu avec la commande **Aperçu dans le navigateur**. Publiez votre page en ligne à l'aide d'un outil FTP.



Figure 10.22 : Aperçu de la bannière dans le navigateur web

10.6. Établir des partenariats avec d'autres sites

De nombreux moteurs de recherche dont Google prennent en compte le nombre de liens externes pointant vers votre site. Google classe les sites selon leur popularité ; le nombre de liens externes pointant vers votre site est considéré comme un gage de qualité.

Afin d'améliorer vote classement, vous pouvez proposer à d'autres webmestres de mettre en place un échange de liens pour optimiser votre trafic. Plus le nombre de liens sera importants, plus votre Page Rank, c'est-à-dire la popularité de votre site, sera accrue.



*Pour davantage d'informations sur le Page Rank, reportez-vous au Chapitre 9, **Référencer son site web**.*

Proposer un échange de liens grâce à WebRankinfo

1 Ouvrez votre navigateur et entrez l'adresse `www.webrankinfo.com`. Il s'agit d'un site web destiné à vous aider dans la recherche de sites susceptibles d'insérer un lien vers votre page web. Cliquez sur le bouton **Outils** afin d'accéder aux outils destinés à optimiser la visibilité de votre site.

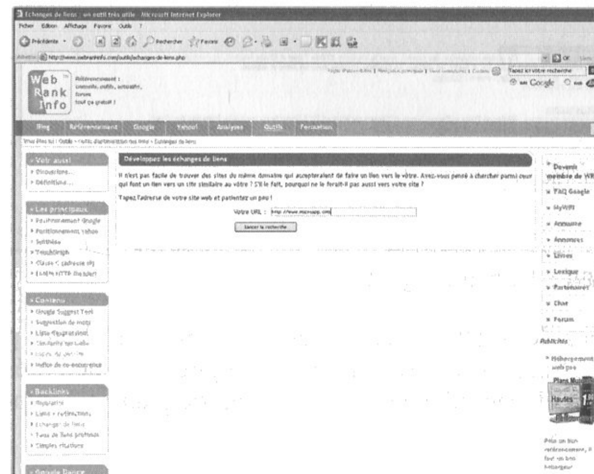


Figure 10.23 : Aperçu de la bannière dans le navigateur web

2 Dans le menu **Backlinks**, cliquez sur *Echange de liens*. Entrez l'adresse de votre site dans le champ *Votre URL*. Cliquez sur le bouton **Lancer la recherche**.

3 La liste des sites offrant un lien vers votre site s'affiche, ainsi qu'une liste de sites insérant des liens vers un site analogue à celui de l'adresse choisie.

4 Cliquez sur ces liens afin d'évaluer leur pertinence. Contactez directement le webmestre afin de lui proposer un échange de liens.

Utiliser les Google Groupe

Google Groups vous permet de rencontrer facilement d'autres internautes passionnés par un même thème. Ce service s'avère donc particulièrement pratique pour rencontrer d'autres webmestres potentiellement intéressés par l'échange de liens.

1 Rendez-vous à l'adresse **http://groups.google.fr/**. Cliquez sur le lien *Parcourir les groupes par catégories*.

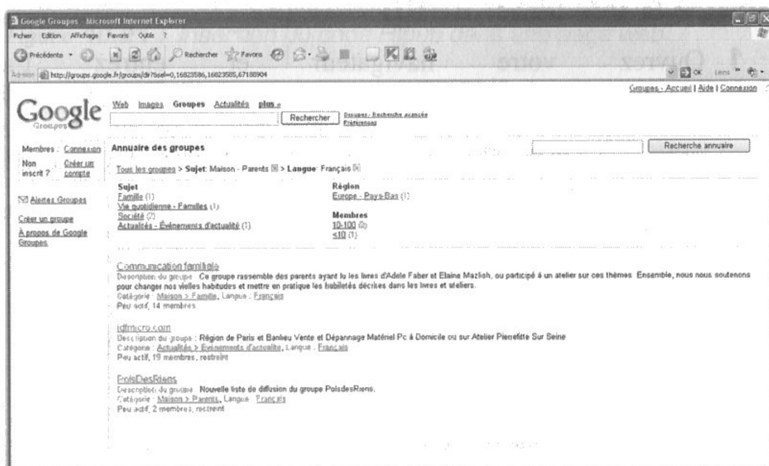


Figure 10.24 : *Le site Google Group*

2 Sélectionnez le sujet correspondant à votre site. Vous pouvez également effectuer une sélection par langues, par activités (plus l'activité est élevée, plus le nombre de participants est important) et par régions.

3 Affinez votre recherche en cliquant sur les sous-rubriques qui s'affichent ; une liste de groupes apparaît sous la liste des catégories.

4 Une courte description du groupe ainsi que le nombre de membres inscrits apparaît. Privilégiez de préférence les groupes "actifs" pour augmenter vos chances de réussite.

5 Lorsque vous avez trouvé un groupe qui vous convient, cliquez sur son nom dans la liste des groupes. Afin d'accéder au groupe, vous devez impérativement posséder une adresse Gmail, la messagerie de Google, ou prendre contact directement avec le modérateur du groupe.

6 Évitez d'envoyer un message publicitaire dès votre inscription. Prenez le temps d'observer le fonctionnement du groupe avant de présenter votre site. Si celui-ci correspond à la cible choisie, vous avez toutes les chances d'augmenter rapidement le nombre de visiteurs grâce au bouche à oreille.

Chapitre 11

Webographie

Cette sélection de sites vous aidera dans la création de votre site Internet. Vous trouverez tous les outils nécessaires pour réussir votre entrée sur le Web.

11.1. Créer et gérer un blog

Les blogs possèdent maintenant leurs sites dédiés, de la création au référencement.

Les plateformes de blog

www.20six.fr

Hébergement gratuit ou payant (3 ou 7 euros par mois). Beaucoup de fonctionnalités de personnalisation.

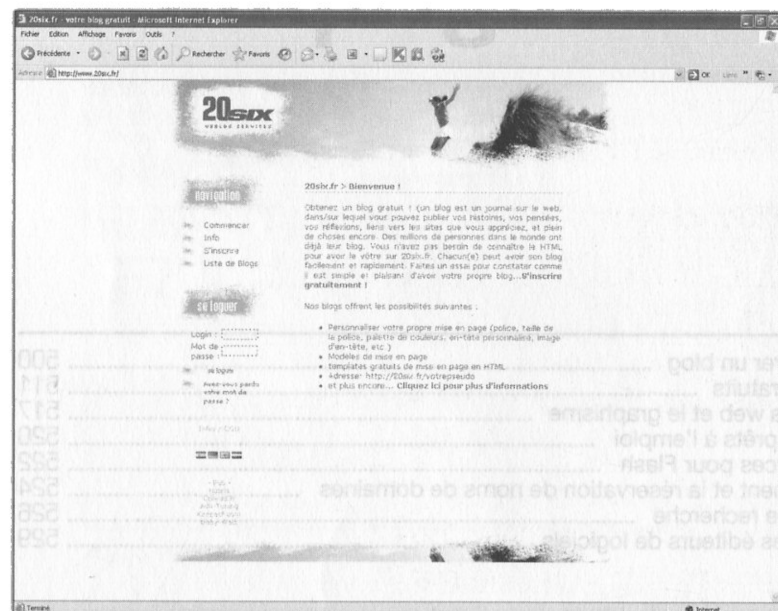


Figure 11.1 : www.20six.fr

www.over-blog.com

Gratuit avec une fonction album photo et une interface conviviale.



Figure 11.2 : www.over-blog.com

www.skyblog.com

La plate-forme de blog privilégiée des adolescents.



Figure 11.3 : www.skyblog.com

www.typepad.fr

Payant de 5 à 15 euros par mois selon les options choisies. Blog complet, véritable solution professionnelle avec nom de domaine inclus.

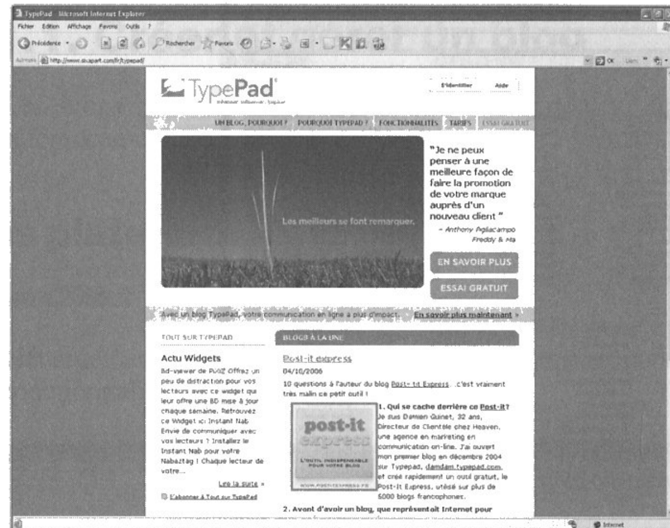


Figure 11.4 : *www.typepad.fr*

www.viabloga.com

Hébergement gratuit pendant trente jours, au-delà 5 euros par mois.

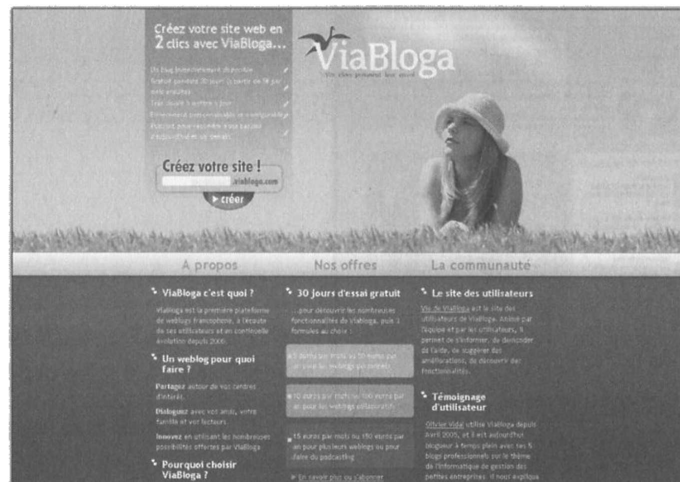


Figure 11.5 : *www.viabloga.com*

www.blogger.com

Une plateforme de blog gratuite et sans bannière publicitaire pour les débutants, mais les fonctionnalités restent limitées.

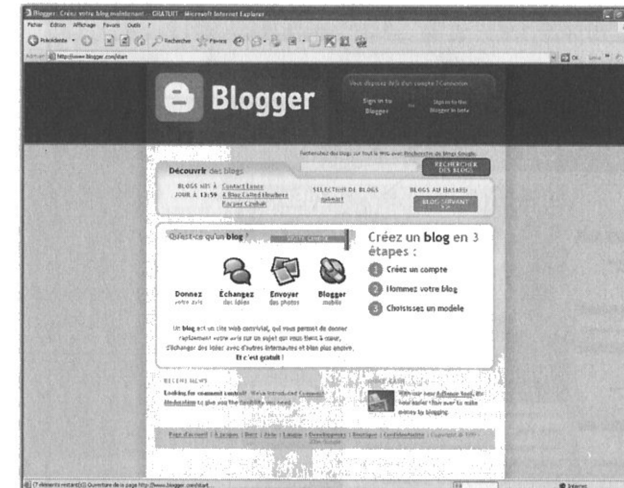


Figure 11.6 : *www.blogger.com*

http://spaces.live.com

Plate-forme gratuite de Microsoft, avec de nombreuses fonctionnalités pour partager des photos, communiquer avec MSN Messenger, etc.



Figure 11.7 : *http://spaces.live.com*

www.zeblog.fr

Gratuit avec de nombreuses interfaces pour personnaliser l'apparence de votre blog.

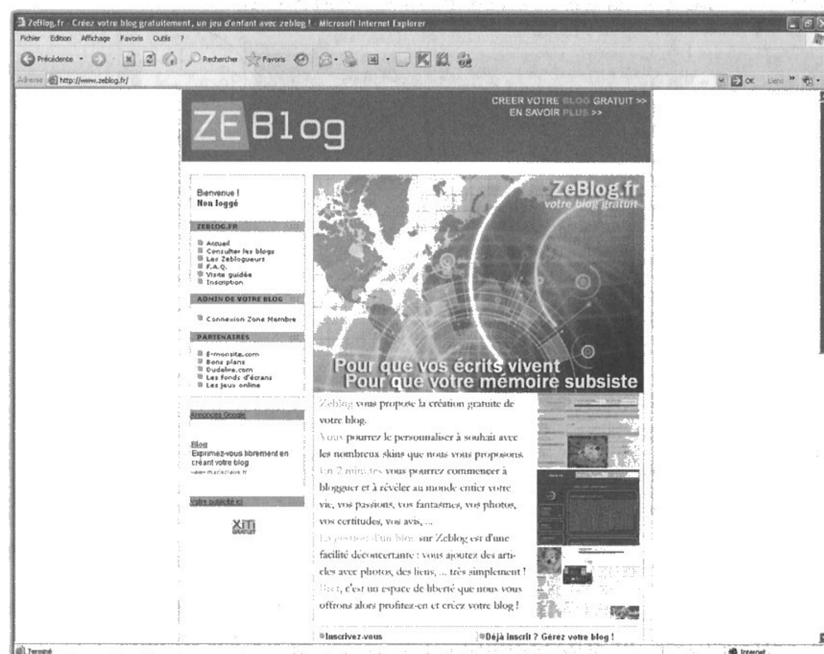


Figure 11.8 : *www.zeblog.fr*

www.hautetfort.com

Version gratuite avec 30 Mo d'espace disque, ou payante à partir de 5,90 euros par mois, avec un espace disque de 250 Mo et un support technique (voir Figure 11.9).

www.blogspirit.com

Blog payant à partir de 5,90 euros par mois pour 250 Mo d'espace disque, proposant une interface agréable (voir Figure 11.10).

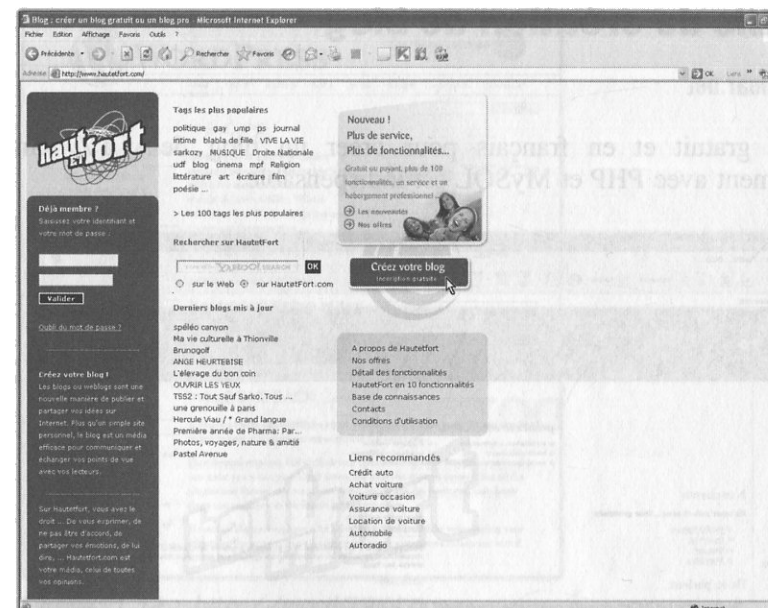


Figure 11.9 : *www.hautetfort.com*

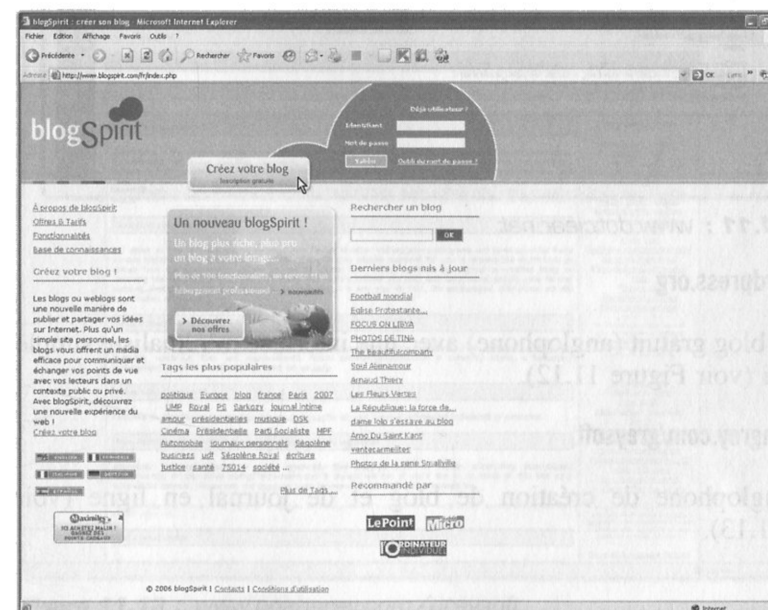


Figure 11.10 : *www.blogspirit.com*

Les outils de création de blog

www.dotclear.net

Logiciel gratuit et en français pour créer un blog de A à Z. Un hébergement avec PHP et MySQL est indispensable.

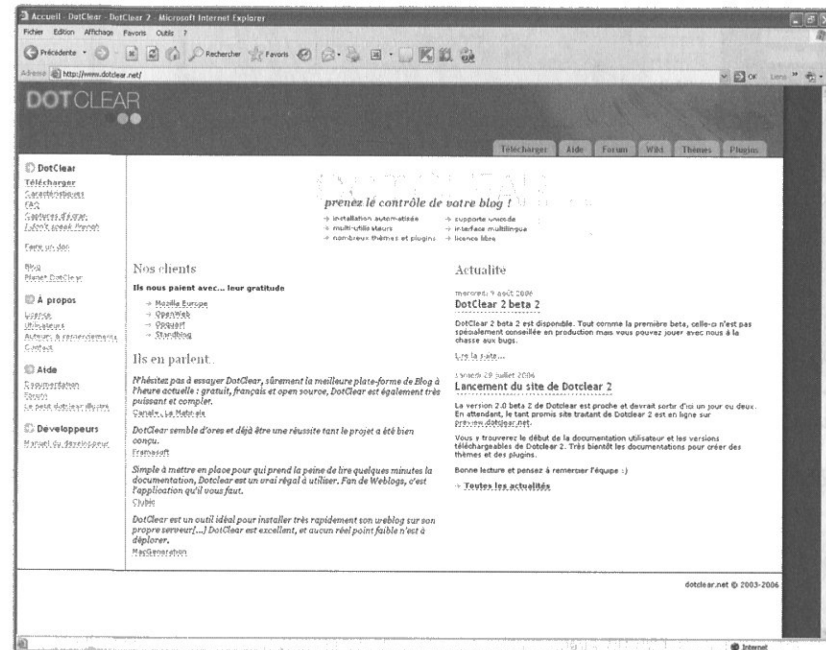


Figure 11.11 : *www.dotclear.net*

http://wordpress.org

Outil de blog gratuit (anglophone) avec une interface minimaliste simple d'emploi (voir Figure 11.12).

www.noahgrey.com/greysoft

Outil anglophone de création de blog et de journal en ligne (voir Figure 11.13).



Figure 11.12 : *http://wordpress.org*

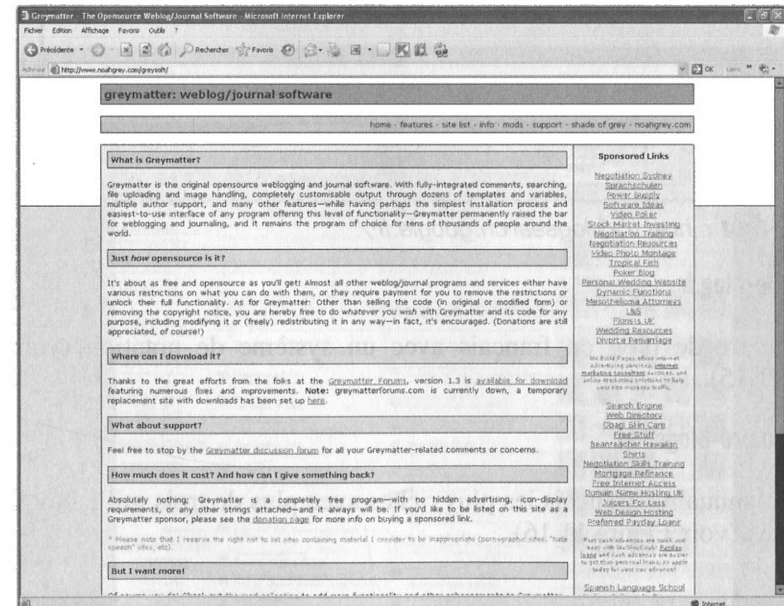


Figure 11.13 : *www.noahgrey.com/greysoft*

Les annuaires de blog

http://blogsearch.google.fr/

L'annuaire de blog de Google.

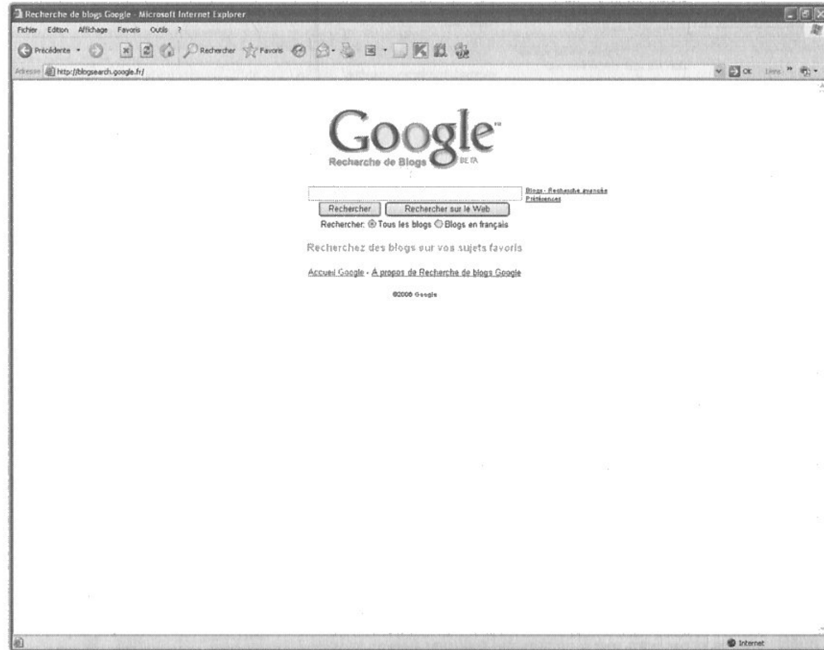


Figure 11.14 : *http://blogsearch.google.fr/*

www.etoile-blog.fr

Un annuaire de blog en français avec un système de notation (voir Figure 11.15).

www.annuaire-blogs.net

L'un des annuaires français les plus riches avec plus de trois mille blogs référencés (voir Figure 11.16).

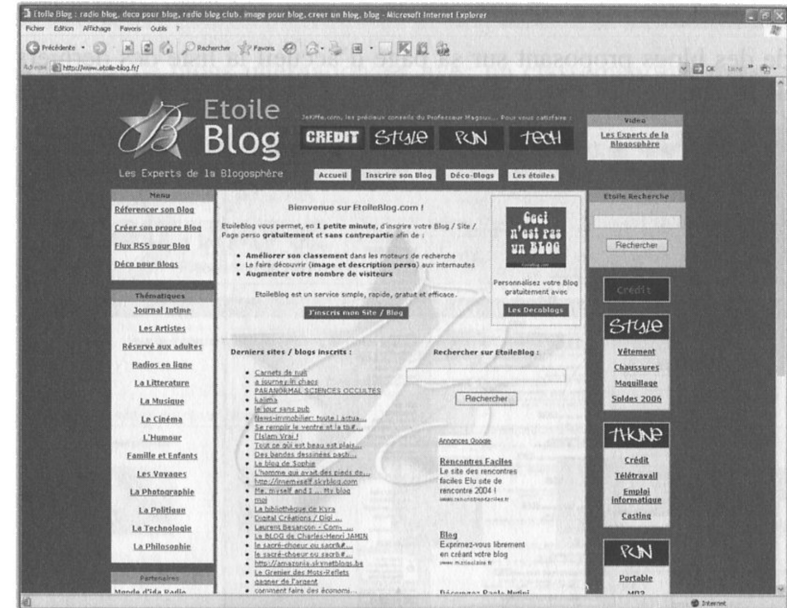


Figure 11.15 : *www.etoile-blog.fr*

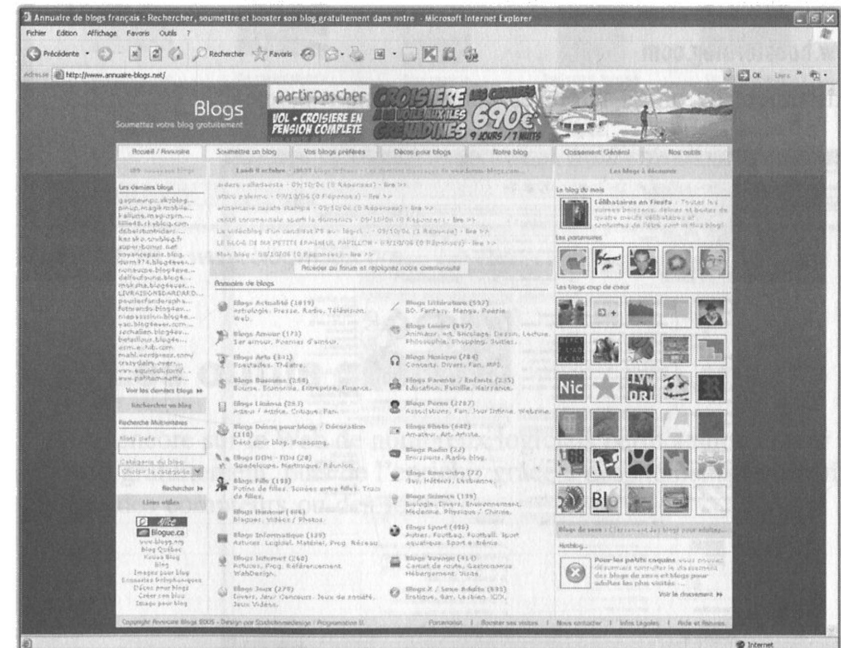


Figure 11.16 : *www.annuaire-blogs.net*

www.blogonautes.com

Le guide des blogs proposant sur sa page d'accueil la liste des derniers sites mis à jour.

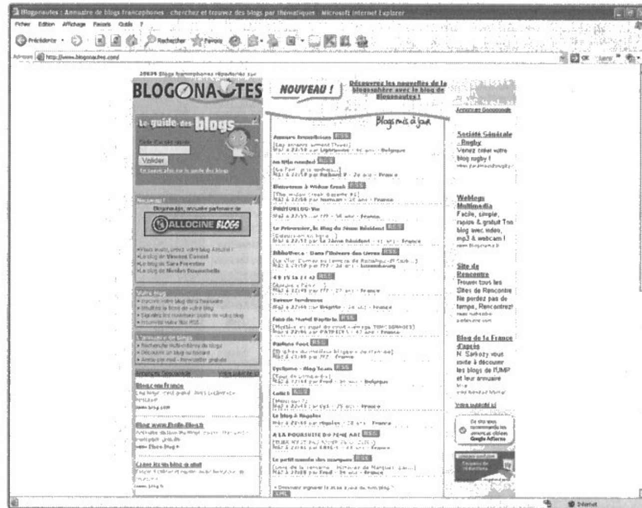


Figure 11.17 : www.blogonautes.com

www.boosterblog.com

Classement de blogs selon les votes des internautes.

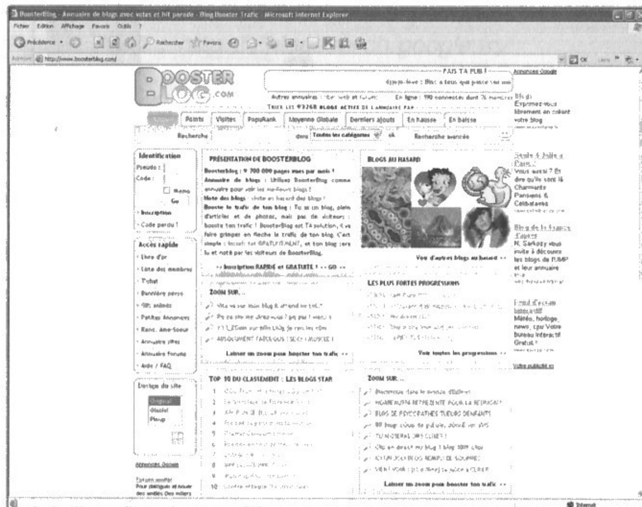


Figure 11.18 : www.boosterblog.com

www.blogwise.com

Annuaire de blogs internationaux avec un classement par pays.

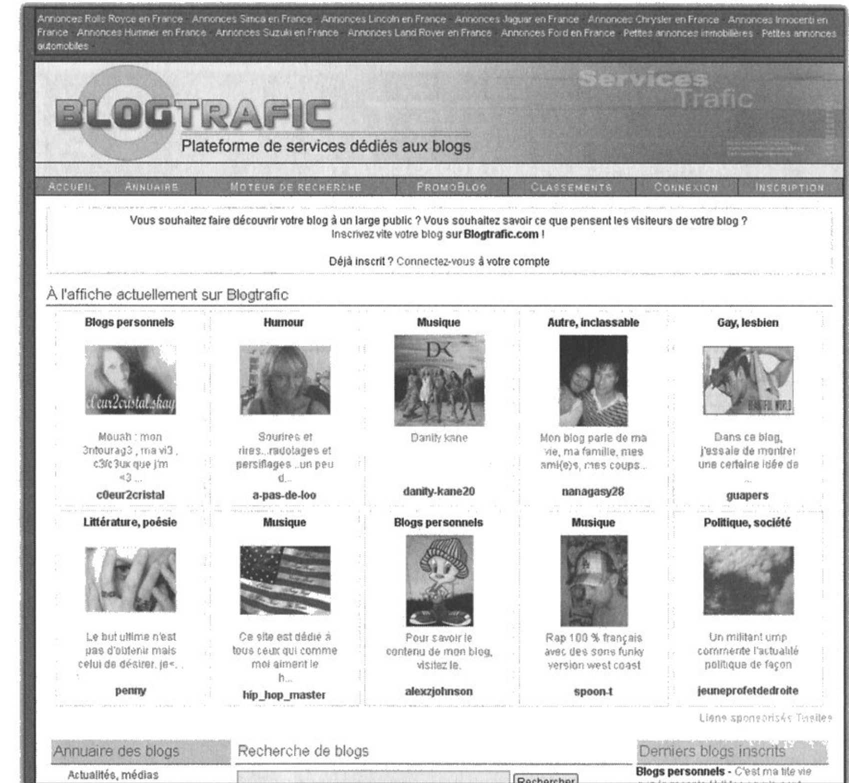


Figure 11.19 : www.blogwise.com

11.2. Les outils gratuits

Il existe encore sur le Web de nombreux logiciels permettant de créer un site web gratuitement, puis de l'enrichir grâce à des éléments interactifs, tels que des compteurs ou des forums.

Les logiciels de création

www.cariboost.fr

Éditeur web en français avec logiciel FTP intégré.



Figure 11.20 : *www.cariboost.fr*

www.nvu.com

Éditeur web anglophone, qui n'est pas sans rappeler l'interface de Dreamweaver de Macromedia.

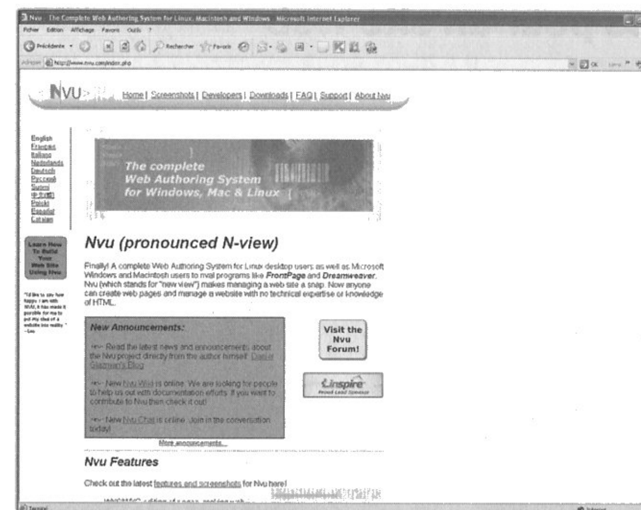


Figure 11.21 : *www.nvu.com*

www.gimp-fr.org

Logiciel de retouche d'images complet proposant de nombreux effets spéciaux.

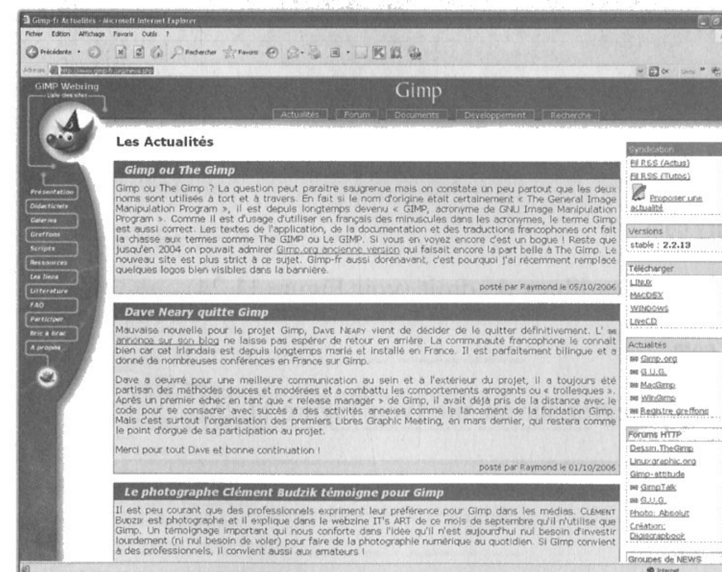


Figure 11.22 : *www.gimp-fr.org*

Les ressources pour un site web

www.easycreation.com

Grand choix d'interfaces HTML et Flash pour sites web.

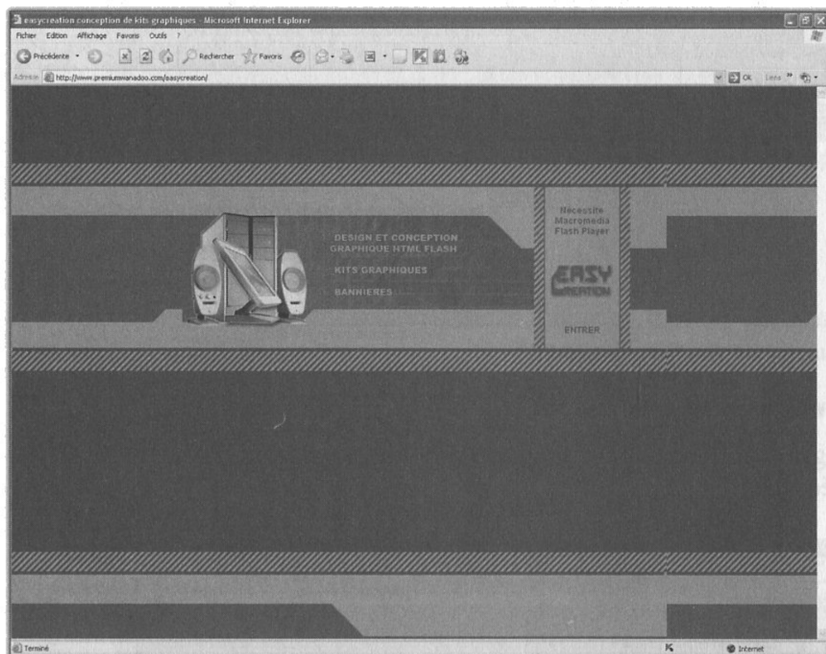


Figure 11.23 : *www.easycreation.com*

www.fontfoundry.com

Large choix de polices libres de droit (voir Figure 11.24).

www.phpbb-fr.com

Forum en PHP à intégrer sur un site (voir Figure 11.25).

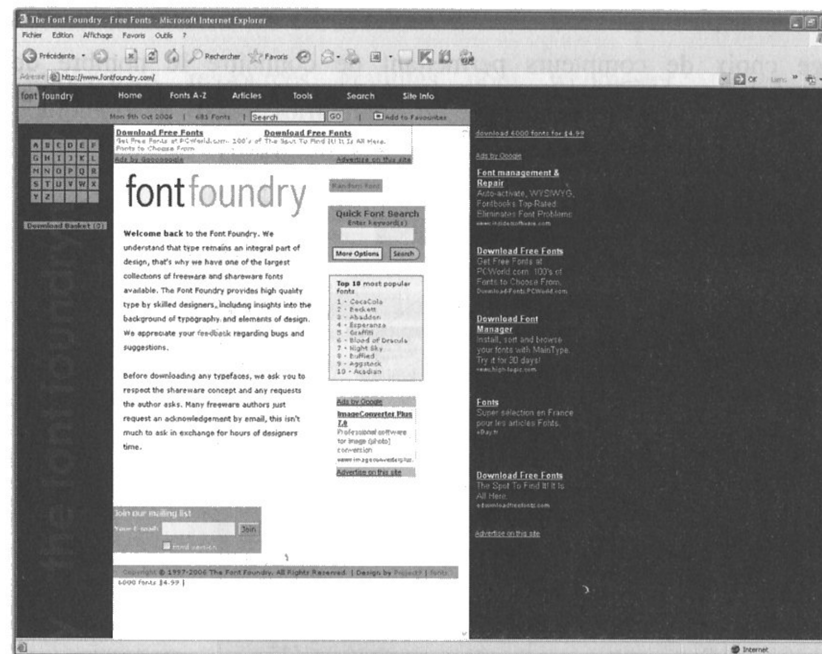


Figure 11.24 : *www.fontfoundry.com*

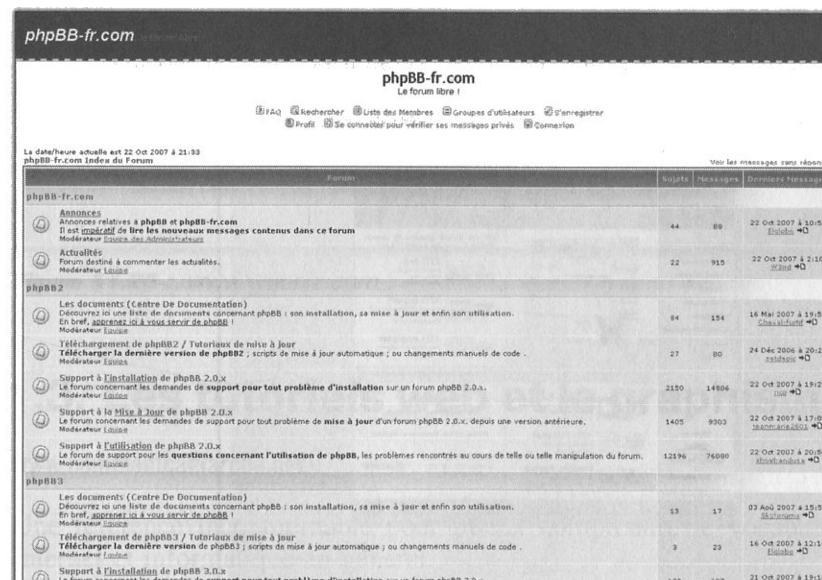


Figure 11.25 : *www.phpbb-fr.com*

www.moncompteur.com

Large choix de compteurs permettant de connaître le nombre de visiteurs sur un site web.

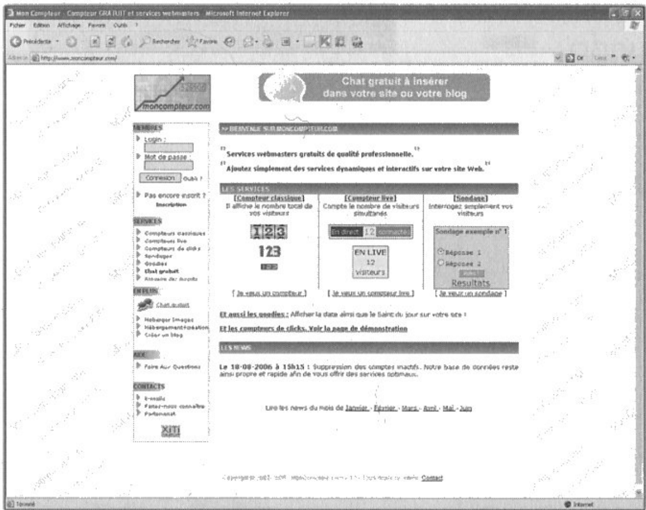


Figure 11.26 : www.moncompteur.com

www.xiti.com

Statistiques relatives aux sites web. Version gratuite ou payante.

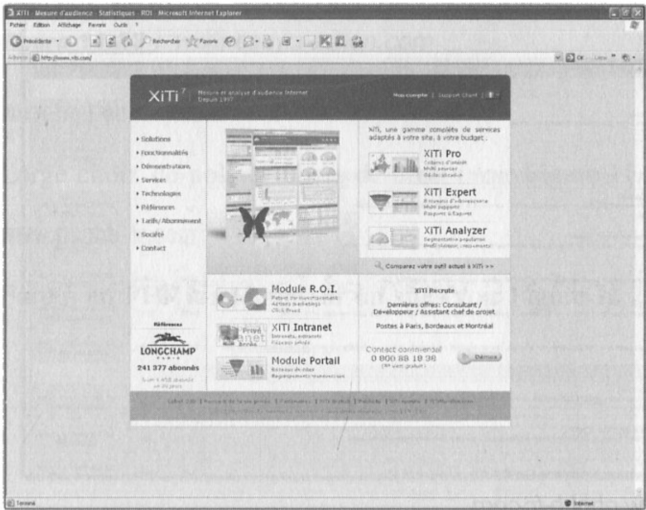


Figure 11.27 : www.xiti.com

www.webdiz.com

Nombreuses ressources gratuites pour webmaster : livres d'or, compteurs de visites, formulaires de contact, newsletters, etc.

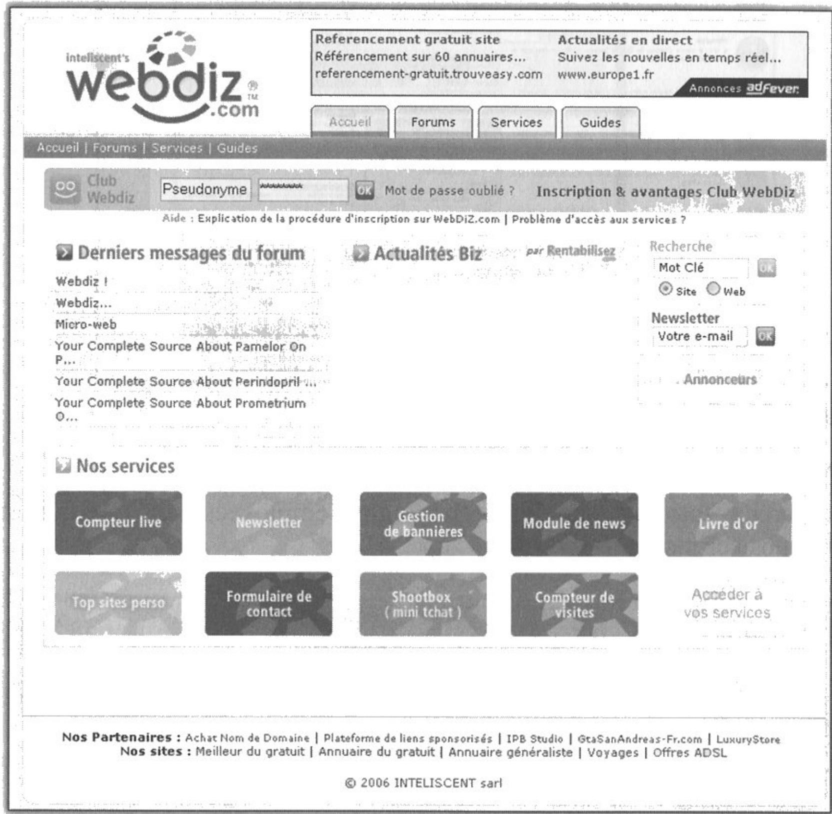


Figure 11.28 : www.webdiz.com

11.3. Les tutoriels web et le graphisme

www.commentcamarche.net

Une référence incontournable pour mieux comprendre le vocabulaire Internet et informatique en général.



Figure 11.29 : www.commentcamarche.net

www.allhtml.com

Nombreux tutoriels sur les technologies employées sur Internet et quelques scripts.

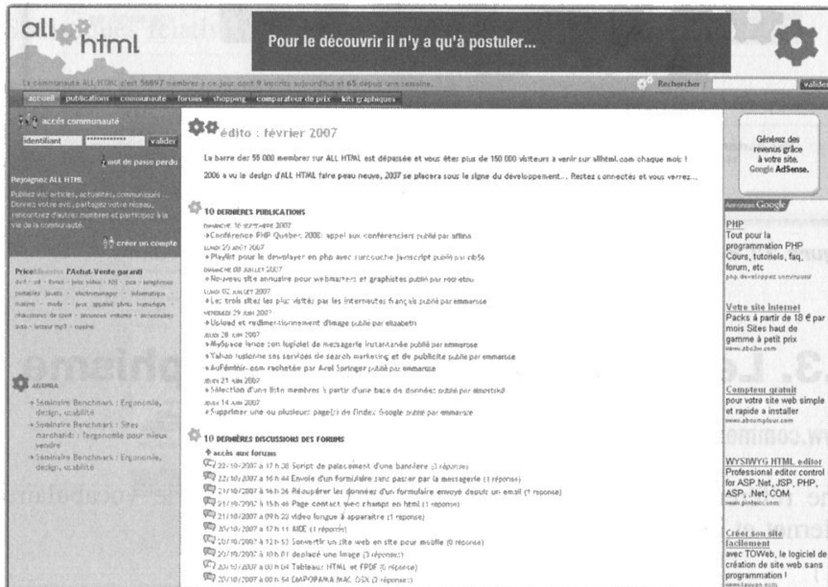


Figure 11.30 : www.allhtml.com

www.joliespages.com

Apprenez à réaliser de "jolies pages" en observant les réalisations de plusieurs dizaines de sites web classés par couleur.

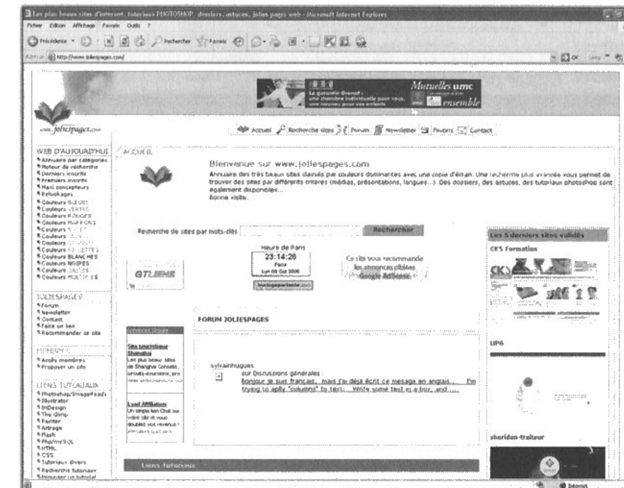


Figure 11.31 : www.joliespages.com

www.fairedelor.com

De nombreux effets et retouches d'images à réaliser avec Photoshop ou Photoshop Elements.



Figure 11.32 : www.fairedelor.com

11.4. Les scripts prêts à l'emploi

www.editeurjavascript.com

Plusieurs centaines de scripts JavaScript classés par thème et prêts à l'emploi.

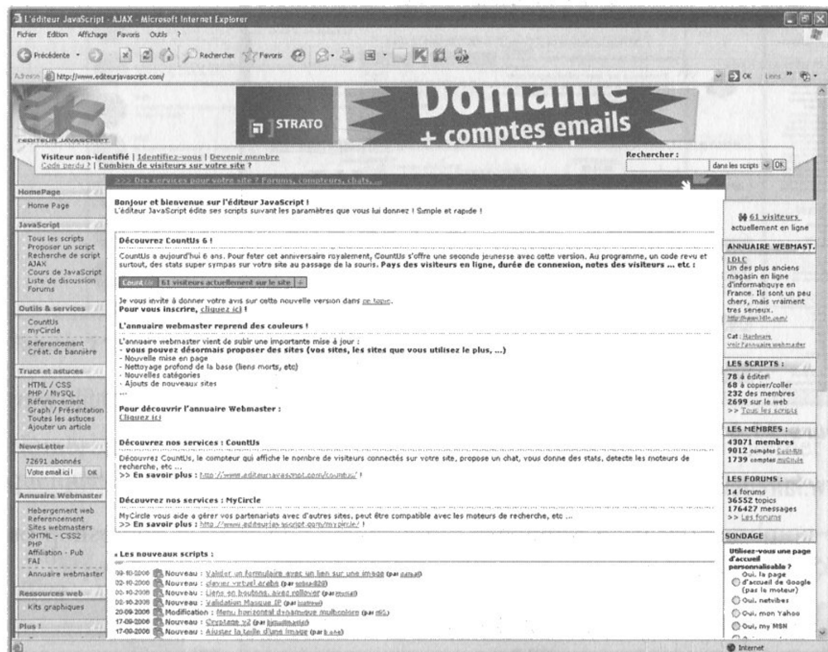


Figure 11.33 : *www.editeurjavascript.com*

www.comscripts.com

Nombreux scripts PHP à copier-coller, tels que des sondages, des chats, des espaces membres, etc. (voir Figure 11.34).

www.phpscripts-fr.net

Plus d'une centaine de scripts PHP prêts à l'emploi (voir Figure 11.35).

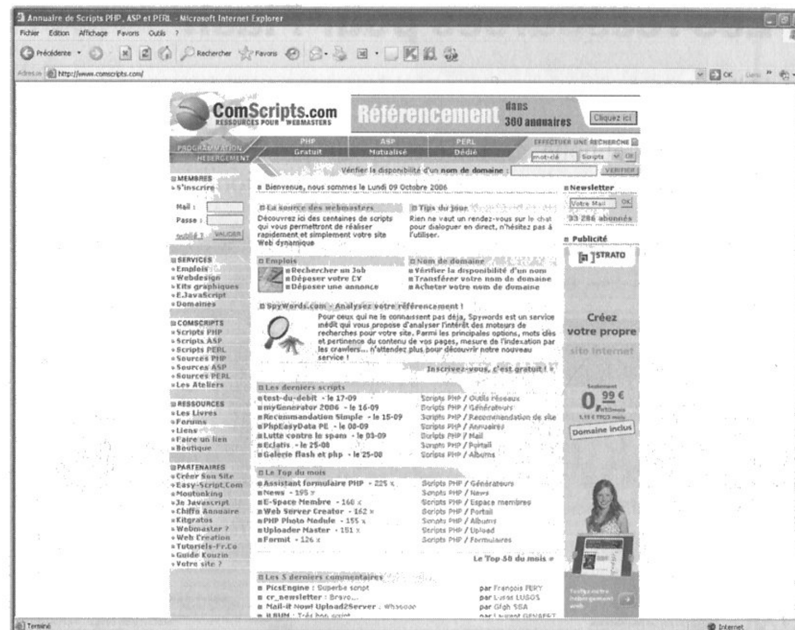


Figure 11.34 : *www.comscripts.com*

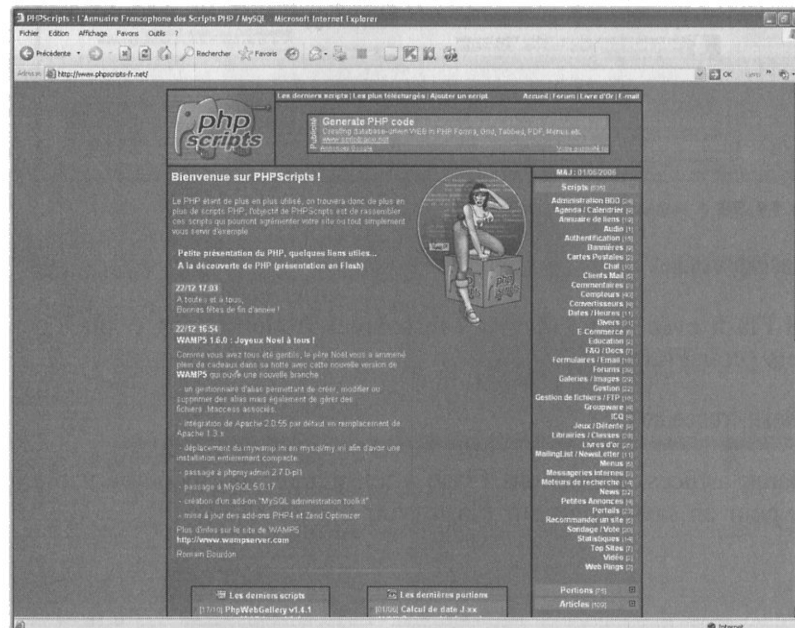


Figure 11.35 : *www.phpscripts-fr.net*

11.5. Les ressources pour Flash

www.flashkit.com

Une référence anglophone à consulter pour progresser avec Flash et profiter de nombreuses animations mises à disposition.

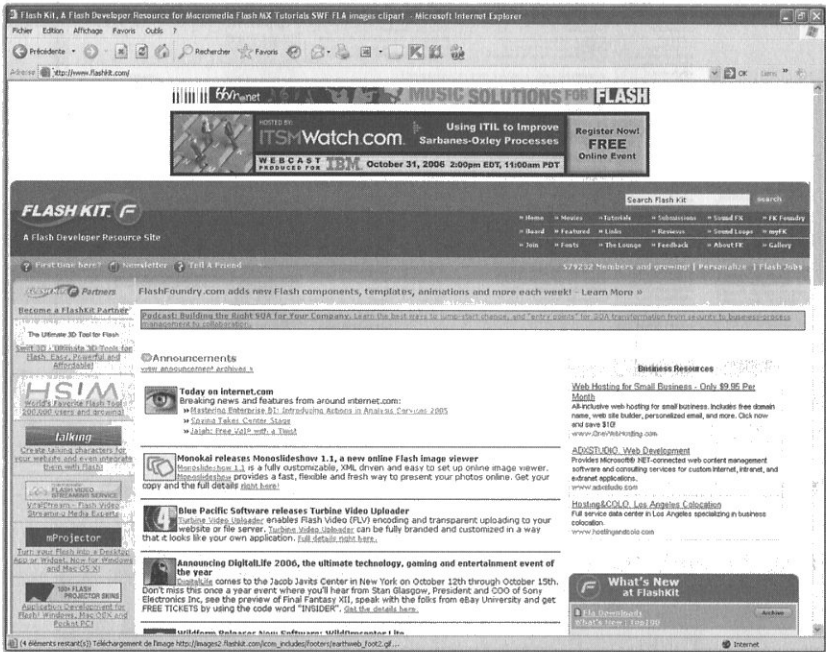


Figure 11.36 : *www.flashkit.com*

www.flashxpress.net

Portail Flash avec de nombreuses ressources Action Script et quelques tutoriels (voir Figure 11.37).

http://flash-france.com

Tutoriaux, astuces, animations Flash à télécharger, un incontournable à visiter pour en savoir plus sur Flash (voir Figure 11.38).

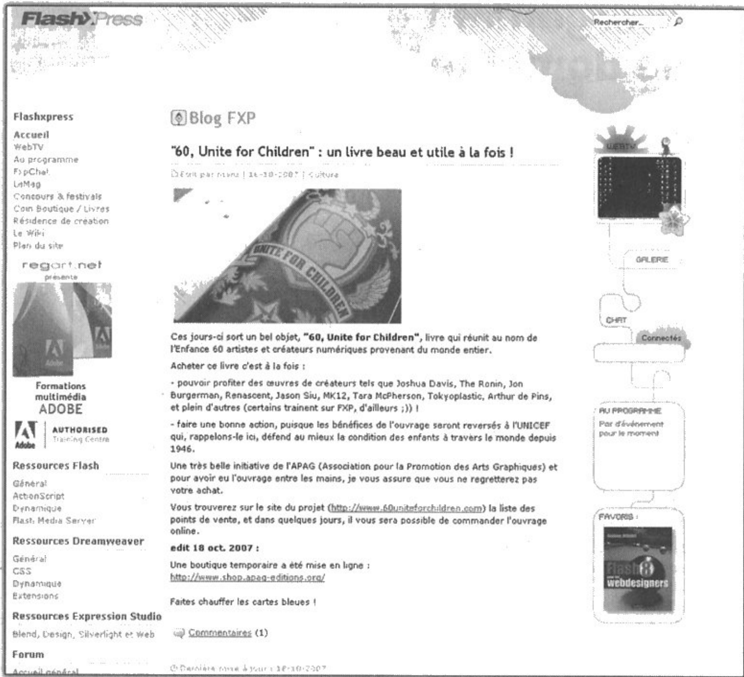


Figure 11.37 : *www.flashxpress.net*

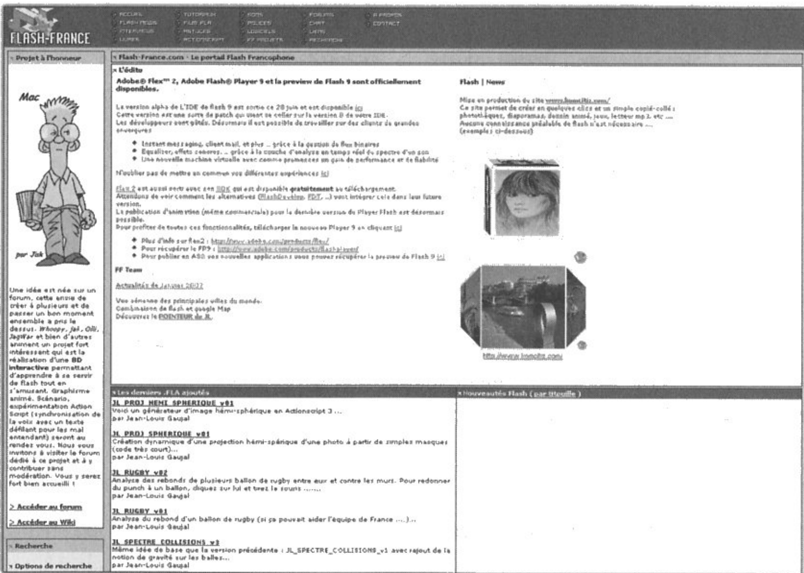


Figure 11.38 : *http://flash-france.com*

11.6. L'hébergement et la réservation de noms de domaines

www.1and1.fr

Pack proposant hébergement et réservation de noms de domaines à partir de 12 euros par an environ.

Figure 11.39 : *www.1and1.fr*

www.netavous.fr

L'un des rares hébergeurs à proposer un espace disque et un trafic illimité à partir de 89 euros par an.

Figure 11.40 : *www.netavous.fr*

www.gandi.net

Réservation de nom de domaine à partir de 15 euros par an environ.

Figure 11.41 : *www.gandi.net*

www.hebergement-gratuit.com

Hébergement gratuit de 10 Mo, avec prise en charge de PHP.

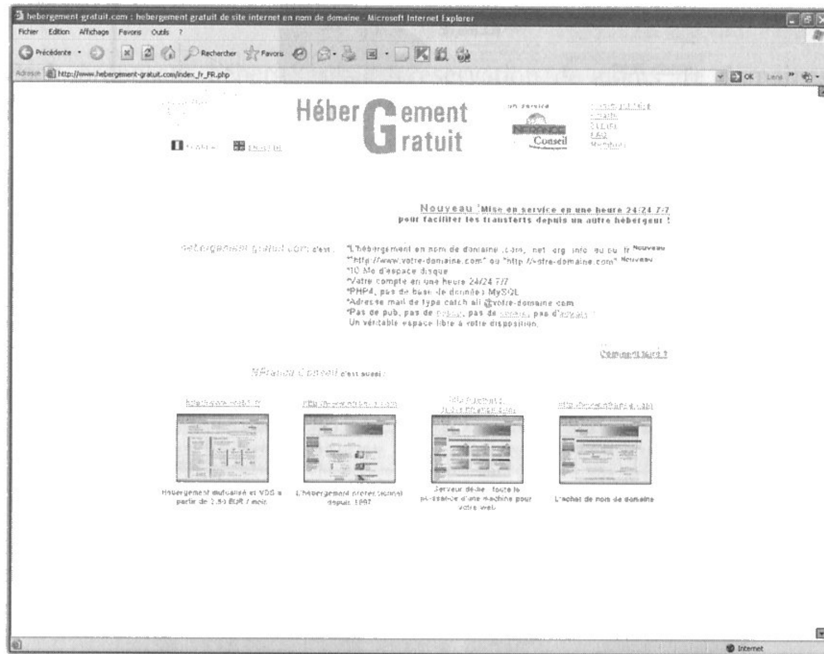


Figure 11.42 : *www.hebergement-gratuit.com*

11.7. Les outils de recherche

www.google.fr

La référence des outils de recherche (voir Figure 11.43).

www.mozbot.fr

Un outil de recherche francophone assimilé à un Google "personnalisable", avec de nombreuses options supplémentaires (voir Figure 11.44).

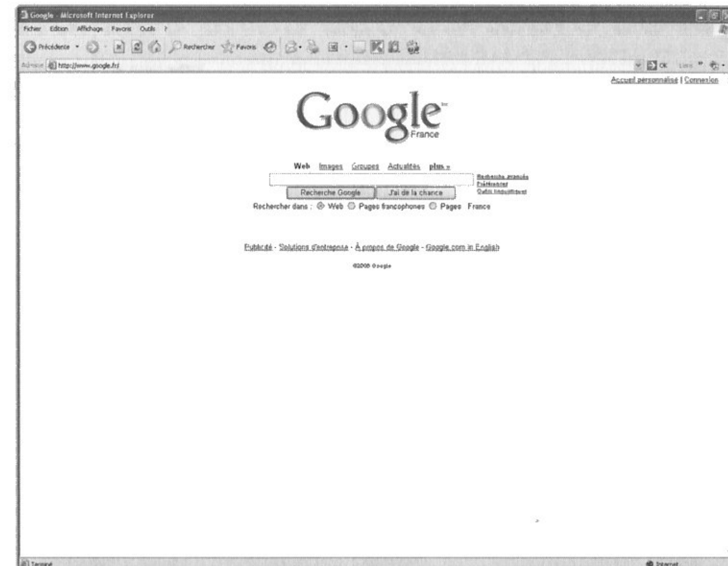


Figure 11.43 : *www.google.fr*

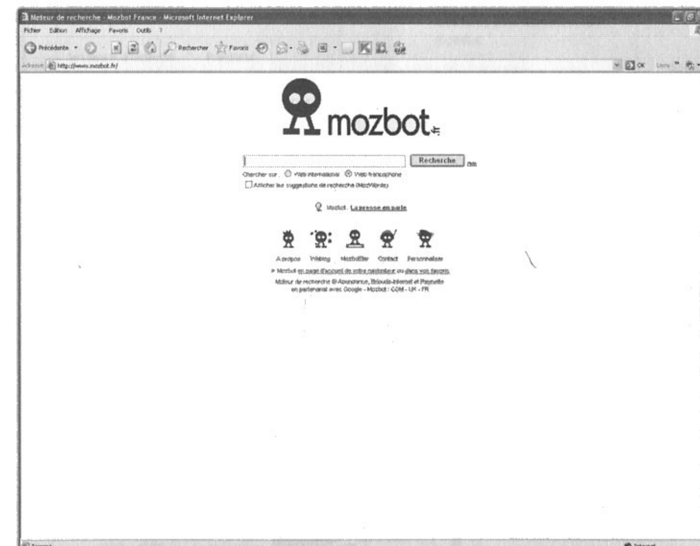


Figure 11.44 : *www.mozbot.fr*

www.altavista.fr

Un moteur de recherche avec quelques petits plus, tels que le dictionnaire multilingue Babylon.

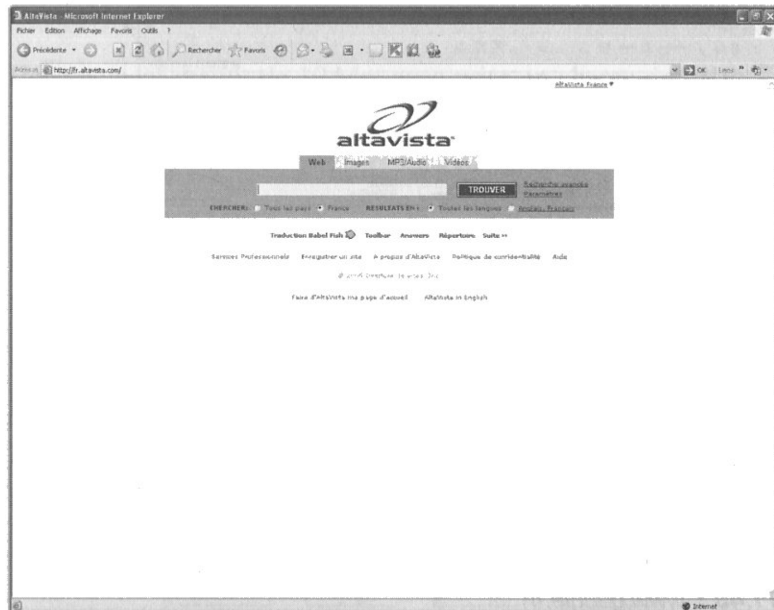


Figure 11.45 : www.altavista.fr

www.voila.fr

Annuaire francophone avec classement par thème.

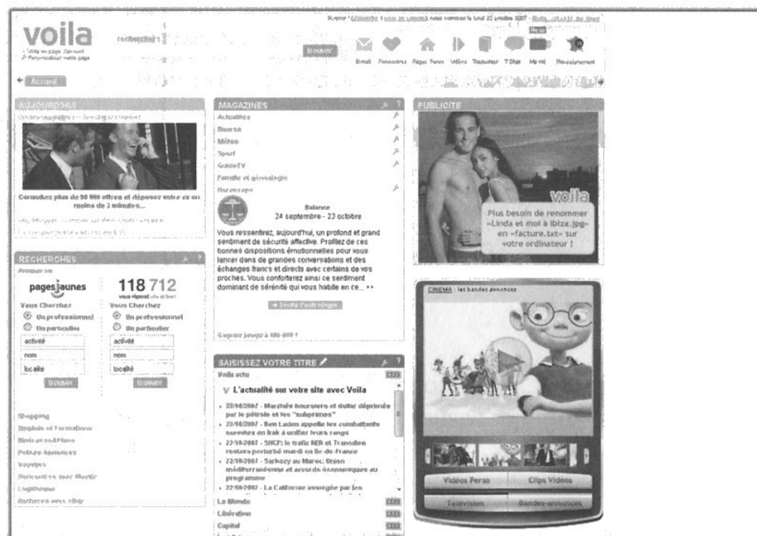


Figure 11.46 : www.voila.fr

11.8. Les sites des éditeurs de logiciels

www.adobe.fr

Éditeur des principaux outils web du marché tels que Dreamweaver, Flash ou Photoshop Elements.



Figure 11.47 : www.adobe.fr

www.erain.com

Éditeur de Swift 3D, logiciel permettant de créer des animations en 3D "exportables" au format Flash.



Figure 11.48 : *www.erain.com*

www.photo-to-dvd.com

L'éditeur Wondershare propose sur ce site des applications permettant de réaliser des albums photos pour le Web (voir Figure 11.49).

www.swishzone.com

Logiciels d'édition audio, vidéo et photo générant des animations au format Flash (voir Figure 11.50).

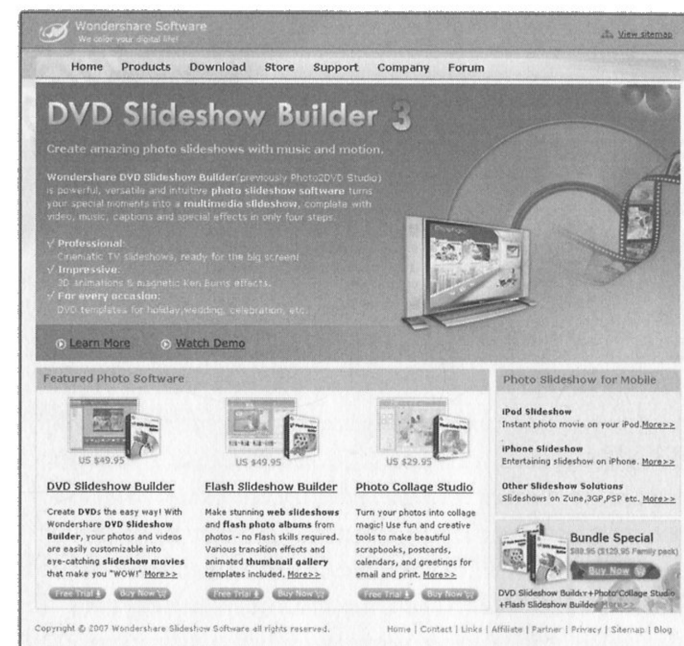


Figure 11.49 : *www.photo-to-dvd.com*



Figure 11.50 : *www.swishzone.com*

Chapitre 12

Index

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

V

Notes

Notes

LE GUIDE COMPLET

Passionnée par les nouvelles technologies dès l'émergence d'Internet dans les années 90, Karine Warbesson a créé son premier site web consacré à la retouche photo en 1998. Journaliste pour la presse informatique, elle est notamment spécialisée dans le domaine de la photographie numérique ainsi que dans la création de sites Internet multimédia basés sur la technologie Flash .
Plus d'informations sur le site www.sourcehtml.com.

Créez votre site web

Le Guide Complet : la meilleure façon de faire le tour du sujet !

La création de site web n'aura bientôt plus de secret pour vous ! De la création d'un blog au référencement de votre site, apprenez à créer votre propre site Internet !

Le tour complet du sujet traité

- La charte graphique
- Blogger
- Adobe® Dreamweaver CS3
- Les kits graphiques HTML
- Les scripts prêts à l'emploi
- Les animations Flash
- Du Flash sans Flash
- Picasa™
- Le référencement
- La publication

La pratique par l'exemple

- Insérez des éléments multimédia
- Publiez une animation Flash
- Insérez un forum et un compteur de visites
- Proposez une newsletter
- Créez un texte animé avec Swift 3D
- Optimisez votre site pour les outils de recherche

L'approfondissement à travers des exercices

- Créez un blog multimédia
- Publiez un CV sur Internet
- Créez un carnet de voyage en ligne
- Publiez votre site avec l'outil FTP intégré
- Insérez des jeux en Flash sur votre site
- Établissez des partenariats avec d'autres sites

France : 15,00 € • 00712



Belgique : 16,50 €

Réf. : 1123
ISBN : 978-2-300-011238

www.microapp.com